GAMECUBE ◆ GAME BOY ◆ DS ◆ REVOLUTION

03/06 Ausgabe 107 € 3,30
Österreich € 3,50; Schweiz sfr 6,40; Holland, Belgien, Luxemburg € 3,75;
Frankreich, Griechenland, Italien, Portugal, Spanien € 4,15; Dänemark dkr 28,-

N-ZONE

ZEIGT ES ALLEN!
GEWINNT BEIM HIGHSCORE-WETTBEWERB!

DEUTSCHLAND PREMIERE

RESIDENT EVIL DS

6-SEITEN-TEST: Was taugt das Horrorspektakel auf dem DS?

TRAINIERT EUER GEHIRN IM GROSSEN
BRAIN TRAINING
INTELLIGENZ-TEST AUF VIER SEITEN

DARUM LOHNT DAS WARTEN

NINTENDO REVOLUTION

AUF 5 SEITEN: 10 Gründe, warum Nintendo den Markt erobert!

KOMPLETTLÖSUNG
MARIO & LUIGI PARTNERS IN TIME
AUF 12 SEITEN: Wir helfen euch durch den Rollenspielhammer!

DIE ADVENTURE-HOFFNUNG FÜR DS
CHILDREN OF MANA
MAGISCH: Lest auf vier Seiten alle Infos zum neuen Teil der Mana-Serie!

DIE NEUEN SPIELE IM ÜBERBLICK
POKÉMON DS
SPANNEND: Erfahrt alles über Pokémon Ranger, Diamond & Pearl sowie Trozei!

4 194373 903306 03

EDITORIAL

AUF DEN SPUREN DES GAME BOY

ERFOLGSSTORY NINTENDO DS

ABER WAS MACHT DER GAMECUBE?

DS HUI, GAMECUBE PFUI?

Nintendo schwimmt mit dem DS zurzeit auf einer echten Euphorie-Welle. Nintendos Handheld führt in Japan bereits seit Monaten die Hardware-Verkäufe an und wanderte allein im Jahr 2005 über fünf Millionen Mal über die Ladentheken. Auch in den USA verkauft sich der DS sehr gut und in Deutschland hat Nintendo seit dem Start im März 2005 rund 500.000 Konsolen verkauft. Erfolgsgaranten waren dabei vor allem der innovative Titel *Nintendogs* und die Spaßgranate *Mario Kart DS*. So haben die *Nintendogs* seit Verkaufsstart im Oktober bereits über 300.000 neue Herrchen gefunden, während *Mario Kart DS* mit über 150.000 verkauften Exemplaren allein im Dezember einen echten Blitzstart hinlegte. Zum Vergleich: Ab 100.000 verkauften Einheiten spricht man in Deutschland von einem sehr erfolgreichen Spiel. Und der nächste potenzielle Megaseller steht bereits in den Startlöchern. *Brain Training* sorgte schon bei Millionen Japanern für rauchende Köpfe. Wenn ihr schon mal einen kleinen Vorgeschmack auf den im März erscheinenden Titel bekommen wollt, dann nehmt doch an unserem großen *Brain Training*-Intelligenztest ab Seite 14 teil. Doch auch für den Rest des Jahres sind mit *NEW Super Mario Bros.*, *Metroid Prime Hunters* und *Pokémon Diamond & Pearl* weitere Megaseller in der Entwicklungs-Pipeline. Während DS-Besitzer also rosigen Zeiten entgegenblicken, können GameCube-Fans die Highlights der kommenden Monate an einer Hand abzählen: *Zelda: Twilight Princess*, *FIFA Street 2*, *Splinter Cell: Double Agent*, *Tak und die Macht des Juju* – und dann wird die Luft auch schon dünn. Die Entwickler bereiten sich im stillen Kämmerlein bereits intensiv auf die Veröffentlichungen von PlayStation 3 und Nintendo Revolution vor.

BRANDHEISS

In unserer großen Revolution-Reportage könnt ihr in dieser Ausgabe nicht nur die neuesten Infos zum GameCube-Nachfolger nachlesen, vielmehr verraten wir euch auch die zehn wichtigsten Gründe, warum sich das Warten auf die neue Nintendo-Konsole lohnt. Außerdem können wir euch als besonderes Schmankerl bereits in dieser Ausgabe einen Test zu *Resident Evil DS* präsentieren, welches kurz vor Redaktionsschluss noch bei uns hereinflatterte. Wir hoffen, ihr bleibt uns treu und wünschen euch viel Spaß beim Lesen der aktuellen Ausgabe!

Euer
N-ZONE-Team

INTELLIGENZ-TEST

Die Redaktion trotzt dem kalten Winter und liefert sich heiße Duelle in Brain Training.

Oben von links nach rechts:
Sascha Dowidat (Redaktion)
Christoph Kraus (Redaktion)
René Weinberg (Layout)
Udo Crnjak (Redaktion)

Unten von links nach rechts:
Hans Ippisch (Redaktion)
Fabian Sluga (Redaktion)
Florian Hannich (Layout)
Lars Kromat (Layout)

Nicht auf dem Bild:
Yves Nawroth (Redaktion)

INHALT 03/2006

NEWS

6 Allgemeine News
56 Import-News

REPORTAGE

8 Nintendo Revolution – 15 Gründe, auf ihn zu warten
14 Der große Brain-Train-IQ-Test Teil 1
76 Jobs in der Videospielbranche Teil 4

RUBRIKEN

59, 65, 81, 94 Abonnenten-Werbung
74 Feedback
66 Hardware & Zubehör
96 Impressum
28 Infocenter
96 Inserentenverzeichnis
68 Leserbriefe
97 Nachspiel
98 Vorschau
95 Zeugnis

REPORTAGE 8

NINTENDO REVOLUTION – 15 GRÜNDE, AUF IHN ZU WARTEN

Knallharte Argumente für Nintendos nächste Heimkonsole

REPORTAGE 14

DER GROSSE BRAIN-TRAIN-IQ-TEST TEIL 1

Wie fit seid ihr im Köpfchen? Testet euer Können in unserem großen IQ-Test!

N-ZONE SPIELEREGISTER

Alle Titel auf einen Blick:

Bibi Blocksberg: Der magische Hexenkreis ... 55
Bratz Rock Angles ... 78
Children of Mana ... 20
Die Chroniken von Narnia ... 7
Disneys Himmel und Huhn ... 40
Dog Trainer ... 7
Donkey Kong Country 3 ... 79
Franklins große Abenteuer ... 51
Hello Kitty: Roller Rescue ... 41
Guilty Gear: Dust Strikers ... 58
GUN ... 80
Iron Feather ... 57
Mario Smash Football ... 74
Mario & Luigi: Partners in Time ... 82
Metal Gear Solid: The Twin Snakes ... 80
Namco Museum: 50th Anniversary ... 41
Odama ... 20
Phoenix Wright: Ace Attorney ... 26
Pokémon Ranger ... 24
Resident Evil Deadly Silence ... 60
SBK Snowboard Kids ... 6
Sega Casino ... 51
Sonic Heroes ... 79
Sudoku Fever ... 58
Super Mario 64 DS ... 80
Super Monkey Ball: Touch & Roll ... 50
Super Smash Bros. Melee ... 80
Tak: Die große Juju-Jagd ... 36, 52, 54
Teenage Mutant Ninja Turtles 3: Mutant Nightmare ... 79
The Rub Rabbits! ... 42
Trauma Center: Under the Knife ... 27
Viewtiful Joe: Red Hot Rumble ... 39
Viewtiful Joe: Double Trouble ... 46
WINX Club ... 54
Xenosaga Episode I & II ... 57
Yggdra Union ... 58

VORSCHAU

20 CHILDREN OF MANA

Ein erster Blick auf das neue Hit-Rollenspiel aus Japan

TEST

36 TAK

DIE GROSSE JUJU-JAGD

Der dritte Teil der quietschbunten Jump&Run-Reihe im Test

TEST

60 RESIDENT EVIL

DEADLY SILENCE

Horror für unterwegs: So ist *Resident Evil* für den DS!

VORSCHAU

GAMECUBE

18 **Odama**
Innovativer Flipperspaß für den GameCube

NINTENDO DS

20 **Children of Mana**
Ein Fest für Rollenspielfreunde: *Children of Mana* macht einen hervorragenden Eindruck.

26 **Phoenix Wright: Ace Attorney**
Als ausgefuchster Staranwalt liegt es an euch, für Gerechtigkeit zu sorgen.

24 **Pokémon Ranger**
Neues Futter für Pokémonfans – wir haben brandheiße Informationen aus Fernost.

27 **Trauma Center: Under the Knife**
Spielt Onkel Doc, ohne dafür ein halbes Leben lang die Schulbank drücken zu müssen!

TEST

GAMECUBE

41 Hello Kitty: Roller Rescue
40 Disneys Himmel und Huhn
41 Namco Museum: 50th Anniversary
36 Tak: Die große Juju-Jagd
39 Viewtiful Joe: Red Hot Rumble

NINTENDO DS

51 Franklins große Abenteuer
51 Sega Casino
50 Super Monkey Ball: Touch & Roll
52 Tak: Die große Juju-Jagd
42 The Rub Rabbits!
46 Viewtiful Joe: Double Trouble!

GAME BOY

55 Bibi Blocksberg: Der magische...
54 Tak: Die große Juju-Jagd
55 WINX Club

KOMPLETTLÖSUNG

82 Mario & Luigi: Partners in Time

CHEATS & CODES

GAMECUBE

78 Bratz Rock Angles
80 GUN
80 Metal Gear Solid: The Twin Snakes
79 Sonic Heroes
80 Super Smash Bros. Melee

NINTENDO DS

80 Super Mario 64 DS
79 Teenage Mutant Ninja Turtles 3: Mutant Nightmare

GAME BOY

79 Donkey Kong Country 3

NEWS

N-ZONE **TOPS & FLOPS**

Tops

1. SCHAURIG-SCHÖN
Wir haben *Resident Evil DS* als erstes deutsches Magazin getestet.

2. STEINE PURZELN
Nintendo hat eine onlinefähige *Tetris*-Version für DS angekündigt.

3. DRIFTKÖNIG
Sebastian Mathys ist der erste Gewinner des *Mario Kart*-Turniers.

4. EINSPRUCH!
Phoenix Wright macht Richterin Barbara Salesch Konkurrenz.

5. BYE-BYE, AIAI!
Sega lässt die Äffchen endlich wieder den Berg hinunterrollen.

Flops

1. GESTRICHEN
Ghost Recon: Advanced Warfighter erscheint nicht für GameCube.

2. LAUES GEKLOPPE
Viewtiful Joe: Red Hot Rumble kann nicht an die Actionteile anknüpfen.

3. TERMINLOS
Für die neuen *Pokémon*-Spiele gibt es noch keinen genauen Release.

4. SPIEL VERTAGT
Die Testversion von *FIFA Street 2* ist leider zu spät eingetrudelt.

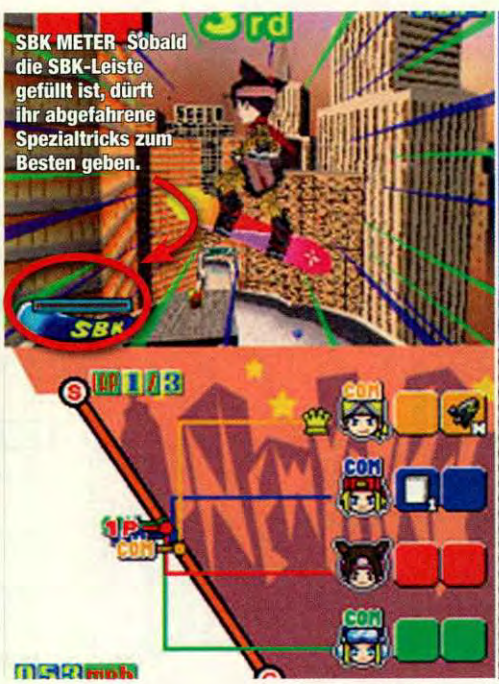
5. ALLEIN GELASSEN
Medal of Honor: Airborne bleibt GameCube-Besitzern vorenthalten.

SBK: Snowboard Kids

TRENDSPORT **Seltsames Timing: Erst im Frühling werden die Boards ausgepackt!**

Während *SBK: Snowboard Kids* in den USA längst erschienen ist, lassen sich Slash und Co. hierzulande gehörig Zeit. Erst im März soll das launige Treiben der sechs Schneebrett-Teens vom britischen Publisher Rising Star Games veröffentlicht werden. Wer Slash Kamei, Nancy Neil, Tommy Parsy und Konsorten noch aus den beiden Vorgängerspielen auf dem N64 kennt, wird die Charaktere auf dem DS kaum wiedererkennen. Die japanischen Manga-Figuren mit ihren dicken Knollennasen wurden gegen realistischere Charaktermodelle ersetzt. An der leichten Zugänglichkeit, welche die Serie seit jeher auszeichnet, hat sich nur wenig geändert. Neun Items stehen diesmal zur Auswahl, mit denen ihr eure Widersacher in Schach haltet: Verschafft euch mit einem Boost einen Vorsprung oder nebelt den Bildschirm eurer Konkurrenten ein und zwingt sie dazu, ins Mikrofon zu pusten! Das SBK-Meter dient darüber hinaus dazu, um coole Manöver auf der Schanze auszuführen. Die Strecken sehen recht ordentlich aus, während die Touchscreen-Einlagen aufgesetzt wirken. I nteressant ist SBK: Snowboard Kids dennoch. **(ck)**

Hersteller: Rising Star Games/Atari
Internet: www.atlus.com/sbk
Termin: März



N-ZONE **NEWSTICKER**

+++ TREIBER-UPDATE Nintendo hat die Software des Wi-Fi USB Connectors überarbeitet. Die neue Treiberversion 1.02 kann kostenlos unter ms.nintendo-europe.com/usb/de heruntergeladen werden. **+++ SPARPACKUNG** Nach zahlreichen 2-in-1-Games für den Game Boy recycelt THQ nun einige ältere GameCube-Titel: *Findet Nemo/Die Unglaublichen* erscheint am 10. Februar, während *SpongeBob: Der Film/Schlacht um Bikini Bottom* sowie *SpongeBob: Der Film/Tak 2: Der Stab der Träume* ab 10. März erhältlich sind. Die 2-in-1-Games kosten jeweils etwa 35 Euro. **+++ BESTSELLER** In Deutschland wird kräftig gebellt: Innerhalb von drei Monaten wanderte die Hundesimulation *Nintendogs* 300.000 Mal über die Ladentheke. Ebenfalls im Weihnachtsgeschäft sehr er-

Kong: King of Atlantis

JUMP & RUN **Affen-Action auch ohne Jack und Ann!**

Nach Kongs Sturz vom Empire State Building in die Straßenschluchten von New York sollte es eigentlich ruhig um den XXL-Primaten geworden sein. Doch sicher ist man vor dem Blondinenliebhaber wohl nie: In *Kong: King of Atlantis* werden die Bewohner einer idyllischen Insel Zeuge, wie das verschollene Volk Atlantis aus den Wellen des Ozeans emporsteigt. Denn findige Wissenschaftler erschufen aus der DNS von Kong sowie aus dem genetischen Material seines menschlichen Bruders Jason einen Nachkommen, der genauso groß und stark ist wie sein Vorfahre. Kongs gewaltige Größe will sich nun Königin Reptilla zunutze machen: Sie plant, den Affen als neuen Herrscher über Atlantis einzusetzen. In der Rolle des jungen Jason und seiner Mitstreiter Kong und Lua, die allesamt spielbar sind, bündelt ihr nun eure Kräfte, wehrt euch gegen die fiese Herrscherin und rettet in bewährter Sidescrolling-Manier das Leben zahlreicher Menschen oder sammelt Gegenstände. Ob das Rezept „Aus Realfilm mach Cartoon mach Videospiel" aufgeht, klären wir im Test in der nächsten Ausgabe. **(ck)**

Hersteller: THQ
Internet: www.thq.de
Termin: 10. Februar

Dog Trainer

SCHUMMELMODUL **Hundetraining ist nicht euer Ding?**

Für alle, denen das Freispielen aller Kläffer zu müßig ist, hat Zubehörlieferant Datel das passende Schummelwerkzeug in petto. Bei *Dog Trainer* handelt es sich um eine überdimensionale Game-Boy-Cartridge, die ihr nur noch mit einer der drei *Nintendogs*-Editionen füttern müsst. Schon könnt ihr anwählen, ob ihr alle Rassen freischalten wollt, Kleingeld (sprich: 999.999,99 Euro!) benötigt oder eurem Hund unendlich Ausdauer beim Spaziergang gönnen möchtet. Auch alle Pflegeprodukte, Gegenstände und Sportarten können in eurer Cartridge freigehackt werden. Praktisch: Wer bei *Super Mario 64 DS* nicht weiterkommt, darf zudem alle Charaktere, Sterne und Levels freischalten. Dass das Schummelteil funktioniert, belegen unsere Screenshots. Ob die Titel dann allerdings noch spielenswert sind, muss jeder selbst entscheiden. Der *Dog Trainer* ist für knapp 25 Euro im Handel erhältlich. **(ck)**

Hersteller: Datel
Internet: www.datel.co.uk
Termin: Erhältlich

Die Chroniken von Narnia Der König von Narnia

ACTION-ADVENTURE **Taucht ein in die Welt der Nymphen und Faune!**

Aufgrund der PC- und PS2-Exklusivität erscheint die Umsetzung der *Chroniken von Narnia: Der König von Narnia* frühestens vier Monate nach dem Start des Kinofilms. In dem abwechslungsreichen Action-Adventure von Traveller's Tales durchwandert ihr (wahlweise solo oder gemeinsam mit einem Freund) die sagenhaften Märchenwelten des Kinderbuchautors C.S. Lewis. Ihr schlüpft in die Rolle eines der vier Kinder Peter, Susan, Edmund und Lucy, die zufällig in einen alten Wandschrank tappen und sich plötzlich in Narnia wiederfinden. In dieser Parallelwelt kämpft ihr schließlich gegen angriffslustige Wölfe, lernt Spezialattacken und löst Teamrätsel. Die PS2-Version war bereits sehr gelungen, zeigte aber Schwächen bei der Steuerung. Wir sind gespannt, ob der GameCube-Controller besser auf das 15 Level umfassende Abenteuer zugeschnitten ist. **(ck)**

Hersteller: Buena VistaGames
Internet: buenavistagames.go.com
Termin: 2006

folgreich waren *Mario Kart DS*, von dem 150.000 Exemplare abgesetzt wurden, sowie *Mario Smash Football*, das sich 100.000 Mal verkaufte. 500.000 Käufer entschieden sich 2005 zudem für den Game Boy Advance SP oder den Game Boy Micro. **+++ INSTALLIERTE BASIS** Sensationell: Seit März wurden sage und schreibe 520.000 DS-Konsolen an den deutschen Kunden gebracht. Darüber hinaus gibt es insgesamt 900.000 GameCube-Besitzer in der Bundesrepublik. **+++ TETRIS DS** Nach der *Tetris*-Manie Anfang der 90er-Jahre könnte Nintendo einen erneuten Hype auslösen: Kürzlich wurde *Tetris DS* angekündigt, das die Wi-Fi Connection nutzen wird. Bis zu vier Spieler werden sich Online-Klötzchenduelle liefern können, zudem dürfen zehn Zocker mit einer Cartridge im Heimnetzwerk spielen. Ein Europa-Termin steht n och nicht fest. **+++ SPÄTE AUSSAAT** *Harvest Moon: Magical Melody* (GameCube) und *Harvest Moon DS* werden im Frühjahr bei uns erscheinen. Rising Star Games vertreibt die Titel in Kooperation mit Nintendo of Europe. **+++**

Nintendos Revolution

Spiel, Spaß und Spannung: Wir geben euch zehn gute Gründe, unbedingt auf den GameCube-Nachfolger zu warten!

Wenn wir aus der vergangenen Videospielgeschichte etwas gelernt haben, dann das: Nintendo ist immer für eine Überraschung gut. 2005 brachten die Japaner mit dem zunächst von vielen kritisch beäugten Nintendo DS ein Handheld heraus, das einfach unterschätzt wurde. „Topfschlagen kann ich auch zu Hause." unkten viele Fans der klassischen Handhelds wie auch Konsolen- und PC-Spieler. Doch wie die Zeit zeigt, werden die interessantesten Spiele derzeit für den DS entwickelt – und das ist kein Zufall.

In die gleiche Innovationskerbe schlägt auch der Revolution, die nächste Spielekonsole von Nintendo. Nach dem verhaltenen Erfolg des GameCube musste man neue Pfade beschreiten – und die sind eng mit der aktuellen Unterhaltungstechnik verbunden. Kein Wunder, schließlich schläft die Konkurrenz nicht. Microsofts Hightech-Konsole Xbox 360 steht mit einem übersichtlichen Repertoire an Spielen schon seit Anfang Dezember in den Ladenregalen – und Sonys bisheriger Papiertiger PlayStation 3 setzt zum großen Sprung an, voraussichtlich im nächsten halben Jahr. Warum sich Nintendo mit dieser Spielidee durchsetzen wird und warum ihr euer hart erspartes Geld besser noch ein paar Monate auf der Bank lassen solltet, verraten wir euch in zehn einfachen Punkten.

9 HD-TV? Wieso?

Xbox 360 und PlayStation 3 befinden sich in einer großen Technik-Schlacht, die in eurem Wohnzimmer ausgefochten wird. Mit einem neuen, mindestens 1.000 Euro teuren HDTV-Fernseher sehen deren Spiele nämlich schärfer aus, sodass man die vielen neuen Grafikdetails genauer erkennen kann. Nintendos Revolution hingegen braucht keinen fotorealistischen Super Mario in der Über-Auflösung von 1.920x1.080 Bildpunkten (oder 1080i – für die Fernseh-Experten). Nintendos Neuling kommt auch mit einem regulären Fernseher gut zurecht – und das ist gut für uns, denn es gibt keine versteckten Folgekosten.

10 Die Technik

Der Revolution soll so hoch sein wie drei DVD-Hüllen übereinander gelegt (siehe Bild unten). Wer nun sein umfangreiches Wissen über Größe und Kühlungsprobleme aktueller PC-Hardware in die Waagschale wirft, kommt schnell zu dem Schluss, dass in diesen paar Quadratzentimetern keine High-End-Technik zum Zuge kommt. Als Hauptprozessor setzt man offenbar auf IBMs PowerPC-Chip „Broadway", der gerüchteweise über zwei Kerne verfügt. Die Grafik stammt von den kanadischen 3D-Profis Ati, die schon für den GameCube eingespannt wurden. Über Taktfrequenzen wird ebenfalls viel spekuliert: So soll der Prozessor mit 2,5 GHz, der „RN520"-Grafikchip mit rund 500 MHz getaktet sein – das sind im Vergleich mit aktuellen High-End-PCs recht konservative Werte. Das Fazit daraus: Nintendo möchte beim Tauziehen um die immer realistischeren Spiele nicht mitmachen und überlässt – zumindest im Bereich der Rechenpower – den Konkurrenten Sony und Microsoft das Feld.

8 Der Preis

Apropos Kosten ... Sicherlich spielt der Preis des Revolution auch eine Rolle, ganz klar. Wer hat schon Lust, hart verdiente 500 Euro für eine Konsole mit dem nötigsten Zubehör auf den Tisch zu legen, wenn Nintendo mit dem Revolution darunter starten wird. Der Preis soll zum Konsolenstart deutlich unter 300 Euro liegen soll – das ist doch etwas.

7 Die neuen, alten Spiele

Keine andere Konsole hat *Mario Kart, Zelda, Pikmin* oder *F-Zero* im Angebot – das sind echte Knaller. Allein die Tatsache, dass diese Namen weltweit erkannt und ihre Charaktere geliebt werden, gibt Nintendo Rückendeckung bei jedem neuen Schritt in die kreative Zukunft des Spielens. Selbst ohne die neue Controllersteuerung (siehe Punkt 1) bilden diese Titel eine Erfolgsgarantie, die auch stark an Innovationen gebunden ist: *Super Smash Bros. Online* stellt euch wieder die beliebten Prügelmaskottchen zur Seite, führt aber auch neue Kampftechniken ein – und gibt euch auch die Möglichkeit, über das Internet gegeneinander anzutreten. Internet? Richtig – und da wären wir bei Punkt 6.

6 | Online im Wohnzimmer?

Zur Internetanbindung setzt Nintendo auf die Funknetzwerkstandards 802.11b (11 MBit/Sekunde) und 802.11g (54 MBit/Sekunde) – und da heutzutage bei fast jedem neuen DSL-Vertrag auch ein moderner Funknetzwerk-Router mitgeliefert wird, entstehen für die meisten Spieler keine Zusatzkosten. Ihr habt noch kein Funknetzwerk? Auch kein Problem, dann leistet euch einfach den günstigen USB-Stick, den Nintendo schon seit Monaten für den PC anbietet. Damit könnt ihr dann nicht nur mit dem Revolution, sondern auch mit dem Nintendo DS online spielen.

5 | Ego-Shooter

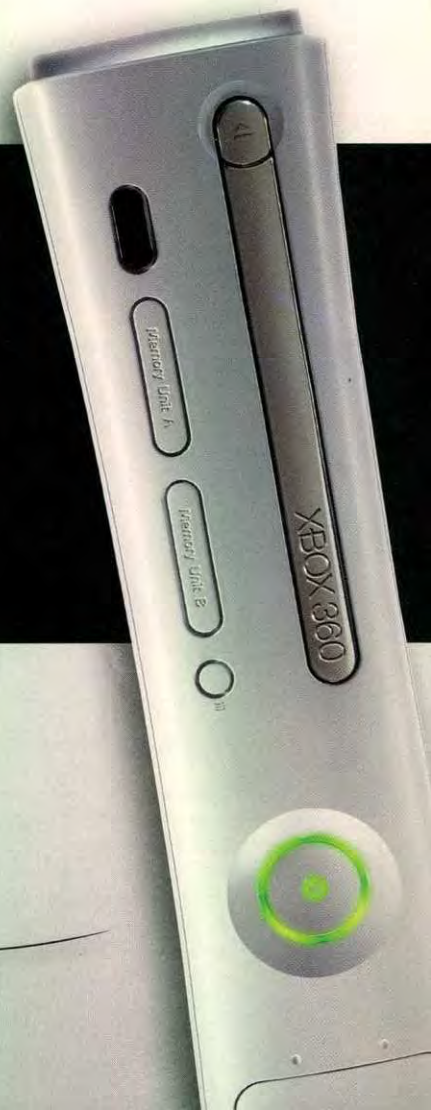
Stellt euch vor, ihr spielt *Metroid Prime* mit dem Revolution-Controller. Ihr zielt einfach dorthin, wo der Schuss treffen soll – und das war es. Mit diesem Gefühl von „Im Spiel sein" kann keine Lightgun und keine noch so geniale 08/15-Steuerung konkurrieren. Das Beste daran ist jedoch die leichte Zugänglichkeit für Außenstehende, denn auch Freundin, Mutti und Oma werden dann verstehen, warum ihr unbedingt noch zehn Minuten länger spielen wollt als geplant.

4 Probleme mit der Freundin?

So unglaublich es klingt: Vielleicht kann auch hier der Revolution helfen. Ein Beispiel gefällig? Eure Liebste ist sauer, weil ihr am Sonntag wieder mit drei Kumpels stundenlang *Mario Kart* gespielt habt, statt mit ihr. Die neuen Spiele für Nintendos Revolution sollen allerdings noch stärker auf Otto-Normalspieler abgestimmt sein – und damit sind nicht nur die *Kart*-Kumpels gemeint, sondern auch eure Freundin. Am kommenden Sonntag einigt man sich also auf ein entspanntes Angel-Turnier mit den drei Freunden, eurer Herzensdame – und ihren drei besten Freundinnen. Klingt spitze, oder? Und wenn dann die Mutti meckert, holt auch die ins Wohnzimmer und lasst sie mit dem neuen Controller in einer (noch nicht angekündigten) Kochsimulation Pfannkuchen backen – während ihr euch mit der Freundin aufs Zimmer verdrückt.

3 Die Abwärtskompatibilität

In der Theorie ist die Xbox 360 abwärtskompatibel – das heißt, sie soll auch alte Xbox-Spiele wiedergeben können. In der Praxis kann jedoch nur ein Bruchteil der alten Spiele gezockt werden, sodass die meisten Xbox-Spielesammlungen ihren Wert verlieren und einstauben. Nintendos Revolution fährt in diesem Bereich ein angenehmes Kontrastprogramm, denn die Konsole versteht sich von Haus aus mit allen GameCube-Spielen. Außerdem gibt es an einer Seite vier Controllerports und zwei Steckplätze für alte Speicherkarten (siehe Bild rechts) – eure Spielstände könnt ihr also weiterverwenden. Nintendos Online-Service erlaubt es euch, auch alte Spiele für NES, Super NES und Nintendo 64 herunterzuladen. *Super Mario Bros., Super Mario World, Super Mario 64, Super Mario Sunshine* (alle unten zu sehen), *Super Mario 128* (erscheint für Revolution) – das sind fünf Generationen genialer Spiele. Da kann Microsoft einfach nicht mithalten.



2 Aussehen und Lautstärke

Eine laufende Xbox 360 (siehe Bild rechts) ist verdammt laut – und das stört uns. Wie kann man auf der Couch ein ruhiges Spiel genießen, wenn man stets das Gefühl hat, die Freundin würde sich im Bad gerade die Haare fönen? Durch die recht konservativen Hardwarekomponenten im Revolution dürft ihr eine deutlich leisere Spielumgebung erwarten. Ein weiterer Pluspunkt auf der Nintendo-Liste ist das schmucke Design des Revolution. Den Kampf um unsere Wohnzimmer hat Nintendo damit ganz klar gewonnen.

1 | Der Controller

Über kein Thema wurde in den vergangenen Monaten hitziger diskutiert als über dieses neue Stück Spielerhardware. Kein Wunder, denn Nintendo geht damit einen völlig neuen Weg. Man versucht sich eben nicht an Pseudo-Revolutionen durch neue, hübschere Spielgrafik, sondern investiert Zeit und viel Kreativität, um neue Wege des Spielens zu entdecken. Wo Microsoft und Sony in puncto Spielgrafik wettrüsten, bleibt Nintendo außen vor und rückt mit dem neuen Controller den Spieler wieder in das Zentrum des Spiels. Mittels 3D- sowie Kipp-Sensoren kann der Revolution-Spieler direkt mit einem Spiel interagieren. Das ermöglicht Spiele, wie sie nie zuvor möglich waren. Nie mehr werden Spieler von ihrem Controller eingeschränkt, denn mit dem Revolution-Controller habt ihr die volle Kontrolle in drei Dimensionen. Ihr könnt Schwerter schwingen, Fische angeln, Zwiebeln schneiden – und mit den richtigen Spielen scheinen die Möglichkeiten fast grenzenlos. Wenn ihr Spielen auf eine völlig neue Art erleben möchtet und eben nicht die immer gleichen Spielprinzipien mit besserer Grafik erleben wollt, dann solltet ihr Nintendos neue Konsole vor Xbox 360 und PlayStation 3 auf eure Wunschliste setzen. Auf dem Papier wird der Revolution seinem Namen jedenfalls jetzt schon gerecht.

Das Fazit

Erinnert ihr euch noch an die Einleitung? Dort sprachen wir über Nintendos DS und den unterschätzten Touchscreen. In unseren Augen war das nur ein Vorbote dessen, was uns mit Nintendos Revolution erwartet: eine große, neue Spielewelt, die selbst für alte Konsolen-Veteranen erfrischend neu sein wird. Die Unterstützung der riesigen Spielefirmen wie Electronic Arts und Co. ist Nintendo auf jeden Fall sicher, sodass wir nun mit freudiger Erwartung auf die zweite Jahreshälfte warten, denn dann soll Nintendo auch die deutschen Spielgewohnheiten revolutionieren.

Revolution Newsticker

+++ PREISFRAGE Nintendo-Präsident Satoru Iwata bestätigte in einem Interview, dass der Revolution weniger als das Core-System der Xbox 360 kosten wird. Somit liegt der maximale Preis wahrscheinlich unter 300 US-Dollar, was etwa 250 Euro entspricht. **+++ GRAFIKCHIP** Der Grafikchip des Revolution (Projektname Hollywood) wird derzeit bei Ati entwickelt, die bereits den GameCube-Prozessor Flipper herstellten. Der Hersteller verriet, dass sich Hollywood nicht an einen PC-Chip anlehnt, sondern extra auf Innovation und die Bedürfnisse von Videospielern zugeschnitten wurde. **+++ KONFERENZ** Im Rahmen der Game Developers Conference spricht Takao Ohara, Projektleiter bei Nintendo, am 24. März über die Zukunft der Wi-Fi Connection. Unter anderem steht im Mittelpunkt, wie Entwickler Online-Funktionen in ihre Spiele einbauen können. **+++ REVOLUTIONÄRER SONIC?** Gerüchten zufolge arbeitet das Sonic Team an einem neuen *Sonic*-Ableger, der von den Revolution-Fähigkeiten vorzüglichen Gebrauch macht. Es soll sich dabei um ein eigenständiges Abenteuer und nicht um eine Umsetzung handeln. **+++ REVOLUTION UNTERM CHRISTBAUM** Reggie Fils-Aime, Vice President of Sales and Marketing bei Nintendo of America, versicherte, dass die Konsole Ende 2006 erhältlich sein wird. Ati wurde derweil verpflichtet, den Revolution-Chip noch dieses Jahr für die Produktion bereitzustellen. **+++**

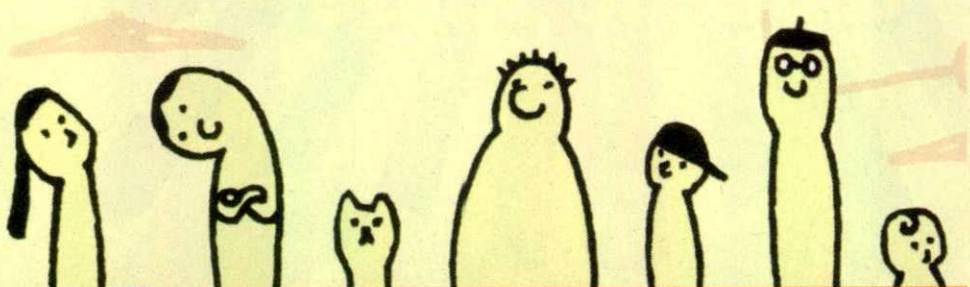
Teil 1

Der große Brain Training-IQ-Test

Gehirnjogging mit Spaßfaktor: Mit Bleistift und Stoppuhr bringen wir eure grauen Zellen auf Trab!

Besondere Spiele erfordern besondere Maßnahmen: Nach den *Brain Training*-Kostproben in den letzten Ausgaben servieren wir euch diesmal die volle Portion Knobelkost. In unserem großen IQ-Test wird eure Intelligenz auf die Probe gestellt: Ihr meistert in diesem Monat und in den nächsten beiden Heften unterhaltsame Wissensdisziplinen und lasst euer Oberstübchen Überstunden leisten. In der aktuellen N-ZONE prüfen wir euer analytisches und geometrisches Vorstellungsvermögen und bewerten eure Gedächtnisleistung, dann geht es mit Tests zur Logik und Sprache sowie allgemeinen Intelligenztests weiter. Ihr merkt: *Brain Training* ist kein Spiel im traditionellen Sinne, sondern ein intelligentes und unterhaltsames Programm, mit dem man spielend seine grauen Zellen auf Vordermann bringt. Neben 15 Aufgaben aus fünf Disziplinen wartet der Titel mit einem abgefahrenen Multiplayer-Modus mit nur einer Cartridge auf: Darin absolvieren acht Spieler gleichzeitig die abwechslungsreichen Aufgaben und liefern sich ein Wissensduell auf Zeit. Denn am Ende zählt nur eines: Wer hat am meisten Grips? In diesem Sinn: viel Erfolg beim Mitmachen! Leider gibt es für Brain Training noch immer keinen endgültigen Titel. Nintendo hat den IQ-Tester allerdings fest für März bestätigt.

CHRISTOPH KRAUS



INFO DIE REGELN

Der Intelligenztest zum Mitmachen!

Das Tick-Tack-Quiz: Wie viel habt ihr in der Birne?

Wie läuft der Test ab?

Ihr wollt mitmachen? Nichts leichter als das: In dieser und den nächsten zwei Ausgaben stellen wir eure Intelligenz in kniffligen Aufgaben auf die Probe. Sämtliche Rätsel werden vorab anschaulich erklärt, damit später auch wirklich jeder klarkommt. Dann geht nämlich alles ganz schnell: Für jede Disziplin habt ihr nur wenige Sekunden Zeit, diese zu lösen. Sobald ihr alle Rätsel durchgeackert habt, blättert ihr in der Tabelle auf Seite 19 die richtigen Lösungen nach und notiert diese in die dafür vorgesehene Spalte. In N-ZONE 05/2006 werden die Ergebnisse aus allen drei Ausgaben schließlich zusammengerechnet. Aus der Summe ergibt sich dann, wie agil ihr im Oberstübchen seid – gemessen allerdings nicht in IQ-Punkten, sondern in Gramm Hirnmasse.

Was brauche ich?

Auch diese Frage ist recht leicht zu beantworten. Ihr benötigt nur einen Bleistift und eine Stoppuhr, die nach Ablauf der vorgegebenen Zeit piepst. Wenn ihr nicht in der N-ZONE herumkritzeln wollt, besorgt ihr euch Pauspapier oder bedient euch im Küchenschrank mit transparentem Papier, mit dem man beispielsweise Butterbrote einpackt.

Der Experte weiß: Euer Gehirn ist grundsätzlich in zwei Regionen unterteilt: die rechte und die linke Hirnhälfte. In der rechten treffen alle eure Gefühle zusammen, dort sitzt darüber hinaus eure Kreativität. Auch Musik wird hier verarbeitet und an die entsprechenden Körperzellen weitergegeben. Es ist allerdings zu beobachten, dass diese emotionale Hirnhälfte mit zunehmendem Alter immer mehr verkümmert. Der Schwerpunkt liegt dann auf dem linken Sektor: Dort wird logisches Denken abgewickelt und Zahlen werden verarbeitet. Beim Sprechen fließen übrigens beide Hirnhälften mit ein.

Der Lehrer rät: Bereitet euch mit „Hirnnahrung" auf den großen IQ-Test vor! Serotonin wird von eurem Körper durch den Verzehr von Nüssen, Bananen und Vollkornprodukten produziert und stimmt euch prima auf knifflige Aufgaben ein. Probiert diese gesunden Fitmacher doch auch mal bei der nächsten Mathe-Arbeit aus! Ein höherer Blutzuckerspiegel steigert ebenfalls eure Konzentration, allerdings nur kurzfristig. Zum Beispiel sorgt Traubenzucker für eine rasche Zufuhr an Kohlenhydraten.

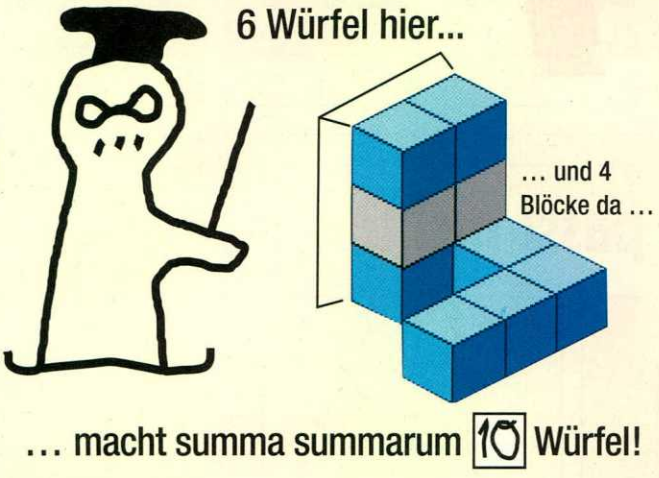
TRAININGSBEREICH:
Analyse

Wie viele Würfel sind abgebildet?

Trainiert: Kombination, räumliche Geometrie, Mathematik (rechte Hirnhälfte)

Der Lehrer erklärt:

Wir beginnen den großen IQ-Test mit einer sehr einfachen Zählübung: Addiert einfach alle weißen und blauen Würfel und tragt das Ergebnis jeweils in die Spalte rechts unten ein.

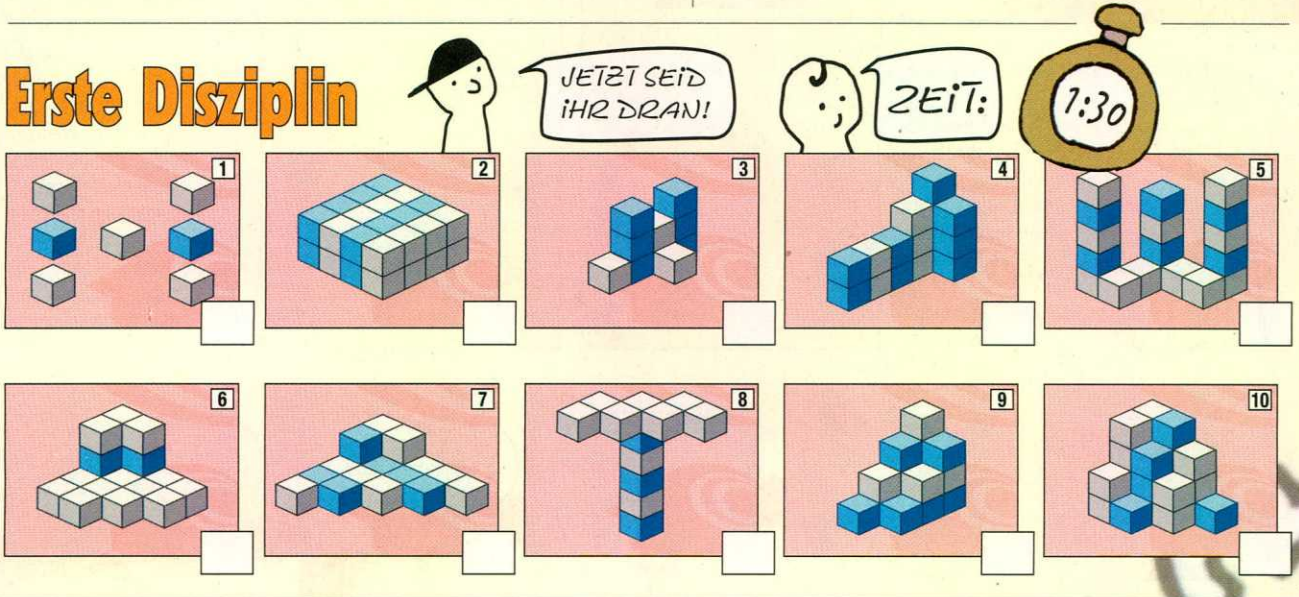


Der Experte rät:

Zählt nicht jeden Block einzeln, sondern wendet die Regeln der Mathematik an: Multipliziert beispielsweise größere Würfelgebilde und subtrahiert einzelne Blöcke! Das Ganze klingt recht kompliziert, ist aber supersimpel, wenn ihr im Mathеunterricht aufgepasst habt. Ich erkläre es euch kurz.

Ein normaler Würfel, der eigentlich aus drei mal drei mal drei (= 27) Blöcken besteht. An der einen Seite fehlen jedoch drei Blöcke. Ergo: 27-3 = 24. Na, war doch gar nicht so schwer, oder?

Erste Disziplin



TRAININGSBEREICH:
Gedächtnis

Merkt euch alle Symbole!

Trainiert: Merkfähigkeit, Assoziationen und Fantasie (rechte Hirnhälfte)

Der Lehrer erklärt:

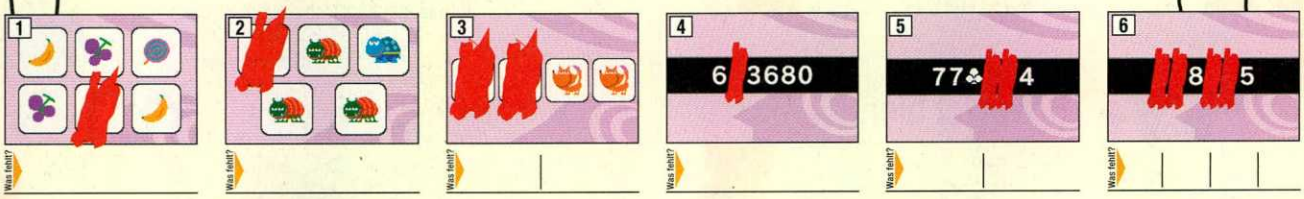
Ihr dürft die Tiere und Zahlen 1 Minute und 30 Sekunden betrachten. Blättert dann auf die nächste Seite: Welches Tier befand sich noch gleich an dieser Stelle? Und welche Zahlen waren's?

Zweite Disziplin

Habt ihr euch alle Symbole eingeprägt?

Jetzt kommt's drauf an: Wie viele Symbole und Zahlen sind hängen geblieben?

Der Experte rät: Für Gedächtnistipps ist es jetzt zwar zu spät. Aber habt ihr beim Merken der Symbole eure Sinne benutzt oder die Bilder stur auswendig gelernt? Streichelt beim nächsten Mal gedanklich die Tiere und schmeckt das Obst! Ebenfalls nützlich: Merkt euch Zahlen nicht als Ziffern, sondern sucht nach ähnlich klingenden Wörtern. Wie merkt ihr euch die Zahlenfolge „734"? Ganz einfach: Die sieben Zwerge fahren auf einem Dreirad und spielen währenddessen *Vier gewinnt*. Man spricht dabei vom Zahl-Klang-System. Ganz schön clever, was?



TRAININGSBEREICH:

Intelligenz

Welches Teil passt nicht?

Trainiert: Logisches Denken, Kombination, ebene Geometrie (linke Hirnhälfte)

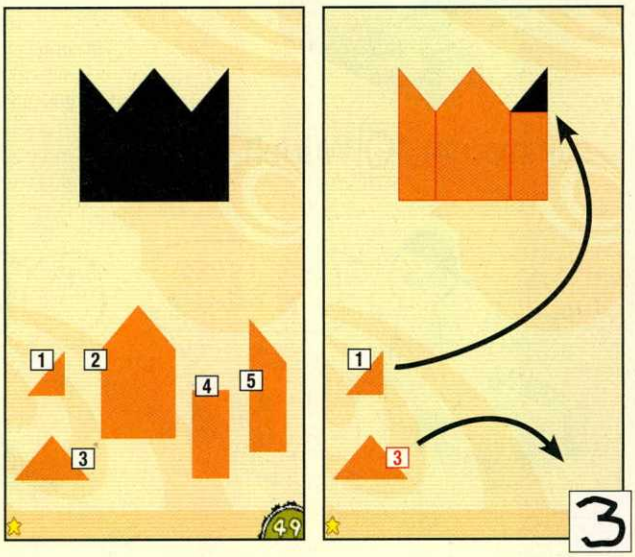
Der Lehrer erklärt:
Jetzt wird's etwas komplizierter: In der dritten Disziplin wählt ihr diejenigen Formen aus, die nicht in den oberen Schattenumriss passen.

Der dicke Pfeil in der Mitte, …

… zwei weitere Pfosten links und rechts …

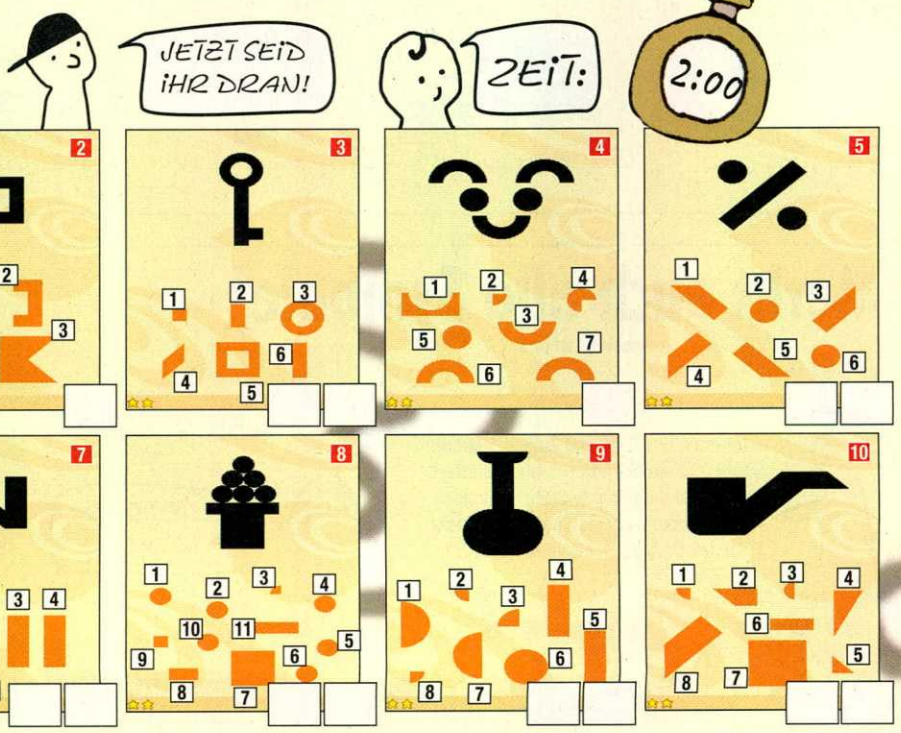
… und ein kleiner Pfeil rechts oben – und schon ist das Gebilde fertig.

Übrig bleibt Block Nummer 3 – Rätsel gelöst!



Der Experte rät:
Nutzt das Ausschlussverfahren: Bestimmte Teile sind so gestaltet, dass sie offensichtlich nicht in das obere Gebilde passen können. Bei den schwierigeren Aufgaben müsst ihr zwangsläufig alle Teile der Reihe nach prüfen. Achtung: Später müsst ihr sogar zwei und drei nicht passende Stücke finden!

Dritte Disziplin



INFO DAS FAZIT

Alles fit im Oberstübchen?

Das große Bauchkribbeln hat begonnen: Mittelfelddenker oder Hirnathlet? Unsere Auswertung:

Mit der unten stehenden Bewertung liefern wir euch einen vorläufigen Zwischenstand, das endgültige Ergebnis werden wir euch dann in der N-ZONE 05/06 mitteilen, wenn ihr an allen drei IQ-Tests teilgenommen habt.

Bis 300 Gramm

Deine Teilnahme am großen IQ-Test hat ja bereits gezeigt, dass du Spaß daran hast, deine grauen Zellen aufzupäppeln. Zwar ist dein Ergebnis eher unterdurchschnittlich, aber das heißt noch lange nicht, dass du nicht clever bist. Vielleicht war es einfach nicht dein Tag oder die Disziplinen entsprachen nicht deinem Gehirntyp. Vielleicht klappt es das nächste Mal besser, wenn verstärkt Disziplinen abgefragt werden, die deine linke Hirnhälfte fordern.

301 bis 400 Gramm

Aus deinem Ergebnis lässt sich zunächst nicht konkret abschätzen, ob du Einstein Junior oder eher ein Durchschnitts-Schlaumeier bist. Überprüfe die Ergebnisse in den jeweiligen Disziplinen: Falls du in einer Aufgabe extrem schwach und in den anderen beiden dafür umso besser abgeschnitten hast, bist du einseitig begabt – zurückzuführen ist das auf unterschiedliche Ausprägung der Gehirnhälften. Die erste und dritte Disziplin hat deine rechte Hirnhälfte trainiert, in der zweiten Aufgabe wurde die linke Hälfte gefordert. In den nächsten Teilen gehen wir der Frage weiter auf den Grund, was du aus dem Ergebnis ableiten kannst.

Mehr als 400 Gramm

Ein echter Spitzenwert! Du scheinst überdurchschnittlich begabt zu sein, hast oder hattest schon in der Schule fächerübergreifend nie Probleme und zählst zu den wenigen Leuten, bei denen beide Hirnhälften gut ausgebildet sind. Aber das Beste daran: Du kannst noch mehr herausholen! Im März erscheint *Brain Training* endlich bei uns, dann hast du Gelegenheit, deinen Hirnkasten noch einmal gehörig aufzupäppeln. Dranbleiben!

Der Experte rät:

Habt ihr vor dem Absolvieren des IQ-Tests die Weichen richtig gestellt? Wichtig ist Frischluftzufuhr, die für ordentliche Durchblutung sorgt und euch nicht vorzeitig schlappmachen lässt. Habt ihr außerdem sämtliche Lärmquellen abgestellt? Wer vom Telefon aus dem Nachdenken geklingelt wird, findet selten wieder den Einstieg.

INFO DIE LÖSUNGEN

Habt ihr alles gewusst?

Bei der Abrechnung wird's richtig spannend!

Ihr habt alle Aufgaben des ersten Teils gelöst und wollt wissen, wie gut ihr in den einzelnen Disziplinen abgeschnitten habt? Jetzt geht's ans Eingemachte:

Erste Disziplin

Wie viele Würfel sind abgebildet?

Für jede richtige Antwort gibt es 15 Gramm:

✓ | AUFGABE | LÖSUNG

	AUFGABE	LÖSUNG
☐	1.	7
☐	2.	32
☐	3.	10
☐	4.	16
☐	5.	18

Für jede richtige Antwort gibt es 25 Gramm:

✓ | AUFGABE | LÖSUNG

	AUFGABE	LÖSUNG
☐	6.	19
☐	7.	18
☐	8.	12
☐	9.	16
☐	10.	24

Mein Ergebnis in der ersten Disziplin: ☐ Gramm

Zweite Disziplin

Merkt euch alle Symbole!

Für diese Lösungen könnt ihr selbst auf Seite 17 nachsehen. Für jedes richtig zugeordnete Symbol gibt es 20 Gramm. Für jede Zahl, die ihr der richtigen Stelle zuordnet, gibt es 15 Gramm. Wenn ihr euch an die vollständige Zahl erinnern könnt, gibt es einen Punktebonus von 5 Gramm.

Mein Ergebnis in der zweiten Disziplin: ☐ Gramm

Dritte Disziplin

Welches Teil passt nicht?

Für jede vollständige Antwort gibt es 15 Gramm:

✓ | AUFGABE | LÖSUNG

	AUFGABE	LÖSUNG
☐	1.	2
☐	2.	1
☐	3.	4 und 5
☐	4.	1
☐	5.	1 und 5

Für jede richtige Antwort gibt es 25 Gramm:

✓ | AUFGABE | LÖSUNG

	AUFGABE	LÖSUNG
☐	6.	3 und 7
☐	7.	5 und 6
☐	8.	3 und 9
☐	9.	3 und 6
☐	10.	3 und 4

Mein Ergebnis in der dritten Disziplin: ☐ Gramm

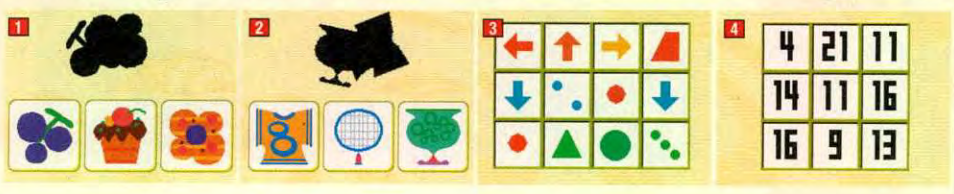
Mein Zwischenstand: ☐ Gramm

IQ-Quickies just for fun

Wir liefern einen Vorgeschmack auf die weiteren Tests, diesmal ganz ohne Zeitdruck!

1 2 Was verbirgt sich hinter dem Umriss?
(Trainingsbereich: Intelligenz)

3 4 Was ist doppelt zu sehen?
(Trainingsbereich: Analyse)



SPOILER

1 Traube und Blume
2 T-Shirt und Vase
3 Roter Kreis, blauer Pfeil
4 11, 16

Odama

Mittelalterlicher Feldzug **mit Riesenkugel!**

DOPPELT Auf manchen Tischen gibt es zwei Flipperpaare.

STURM Wir erobern den Tempel auf dem kleinen Hügel.

Jetzt dreht Nintendo völlig durch – dass der DS mittlerweile die ideale Plattform für innovative und interessante Spielkonzepte ist, haben wir in den vergangenen Monaten gesehen, aber auf dem GameCube sind bahnbrechende Neuerungen im Gameplay, von kleinen Ausnahmen mal abgesehen, bisher Mangelware. Das soll sich nun ändern, denn mit *Odama* rollt ein äußerst interessanter Mix auf Nintendos Würfel. Hinter der Mischung aus Flipperspiel und geschichtlichem Strategiespiel steckt kein Geringerer als Mastermind Yoot Saito. Der Japaner hat nicht nur in Zusammenarbeit mit Maxis geniale Wirtschaftssimulationen wie *Sim Tower* geschaffen, sondern sich auch mit der Terrarium-Simulation *Seaman* (nur in den USA und Japan erschienen) sehr viele Freunde gemacht.

FLIPPERN MIT GESCHICHTE?

Ihr seid Kagetora Yamanouchi, seines Zeichens verbannter Sohn eines berühmten Lords, der von Freunden verraten wurde. Das Einzige, was euch geblieben ist, sind einige wenige loyale Helfer eures Familienclans und ein riesiger Metallball namens Odama. Ihr schwört Rache und zieht in den Kampf, um eure Ehre wiederherzustellen und euer ehemaliges Königreich zurückzuerobern. Das klassische *Pinball*-Prinzip bildet das grundlegende Gameplay der mittelalterlichen Schlacht. Mit dem L- und dem R-Button werden die beiden Flipperarme bedient und Odama so über das Feld gekugelt. Dabei mäht sie alles nieder, was sich ihr in den Weg stellt – egal ob gegnerische Soldaten, Befestigungen oder die eigenen Mannen. Mit dem Z-Button schickt ihr eigene Soldaten in den Krieg, denn euer Ziel ist es, eine kleine Glocke an den oberen Bildschirmrand zu transportieren und so den Weg auf das nächste Schlachtfeld zu ebnen. Der Clou am Gameplay ist die Mikrofonunterstützung. Mit diesem gebt ihr eurem Heer verschiedene Kommandos: „Nach links", „Nach rechts", „Zurückziehen" oder beispielsweise „Brücke schlie-

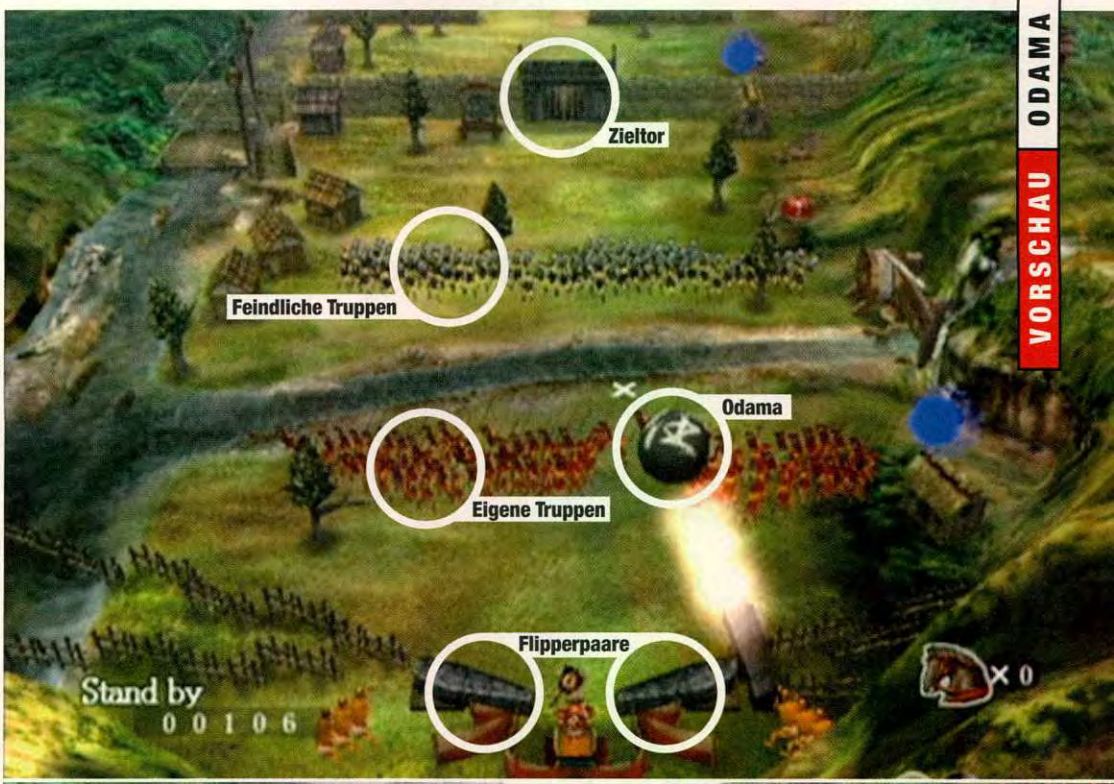
ßen" – abgefahren, aber doch äußerst interessant.

FLIPPERN MIT TAKTIK?

Aber *Odama* hält noch mehr Überraschungen bereit. Neben vielen Power-ups für die mystische Kugel stehen euch auf dem Feld zahlreiche Helfer zur Verfügung. Deren Moral und Loyalität zu euch ist allerdings begrenzt – sie befolgen zwar eure Befehle, hütet euch allerdings davor, die eigenen Truppen zu häufig mit Odama zu dezimieren, sonst kommt es zur Meuterei. Hier kommt die anfangs erwähnte Glocke erneut ins Spiel. Diese könnte ihr aufladen, um sie anschließend mit Odama zu treffen. Dadurch bekommt die Kugel eine mystische Energie, die verhindert, dass die eigenen Truppen Schaden nehmen. Gleichzeitig werden aber alle getroffenen feindlichen Truppen dem eigenen Heer zugeführt.

Optisch wirkt *Odama* mit den Soldaten, Festungen und der riesigen Kugel detailliert, ohne den GameCube auszureizen. Nintendo beweist erneut Mut zur Innovation. Wir sind auf den exklusiven GC-Titel gespannt und hoffen auf eine große Schlacht!

SASCHA DOWIDAT



VIELFALT Die Tische vermitteln tolle Schlachtatmosphäre.

VORSCHAU

ODAMA

Genre:	Simulation
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Vivarium
Internet:	www.nintendo.de
Spieler:	1
Termin:	31. März

EINSCHÄTZUNG

GUT

Flippern, Schreien, Koordinieren – Odama könnte das gesamte Pinball-Genre revolutionieren.

BALLABALLA Odama mäht rücksichtslos alles nieder.

GEKONNT Odama rollt mit mystischer Kraft vorwärts.

Children of Mana

Die Macher der Final-Fantasy-Reihe spendieren DS-Besitzern ein wahrhaft magisches Abenteuer.

LEHRREICH Jeder Kampf bringt euch Erfahrungspunkte ein.

Viele SNES-Fans werden sich noch erinnern, dass Square 1993 *Secret of Mana* veröffentlichte. Es handelte sich um ein erstklassiges Action-Adventure mit starken Rollenspieleinflüssen, das Spieler aufgrund seiner magischen Welt und eines erstklassigen Mehrspielermodus in seinen Bann zog. Der Spieler begleitete einen Jungen, der mit einem heiligen Schwert versehentlich einen Fluch über die Welt brachte. Mit *Children of Mana* erscheint in Japan im Frühjahr ein neuer Teil der *Mana*-Serie, der ganz sicher auch seinen Weg nach Europa finden wird. *Children of Mana* für den Nintendo DS ist ein klassisches Action-Adventure. Auf dem oberen Bildschirm bewegt ihr euren Helden aus einer Draufsicht ähnlich wie

GESUND Mit einem Seil erreichen wir die Vitaminbombe.

INFO ZWISCHENSEQUENZEN

Filme von Profis

Um die Schönheit der *Mana*-Welt einzufangen, kooperieren die Entwickler mit Japans führendem Anime-Studio Production I.G. Kouichi Ishii, der Director des Spiels, sagte, man habe aufgrund der Kameraperspektive im Spiel keinen Himmel darstellen können. Da er dies aber als extrem wichtig erachtete, stellte er sicher, dass man den Himmel wenigstens in den Zwischensequenzen zu sehen bekommt. Erhaltet hier einen kleinen Eindruck von den Anime-Szenen!

ABGEDREHT Das Design der Charaktere und Gegner ist sehr fantasievoll.

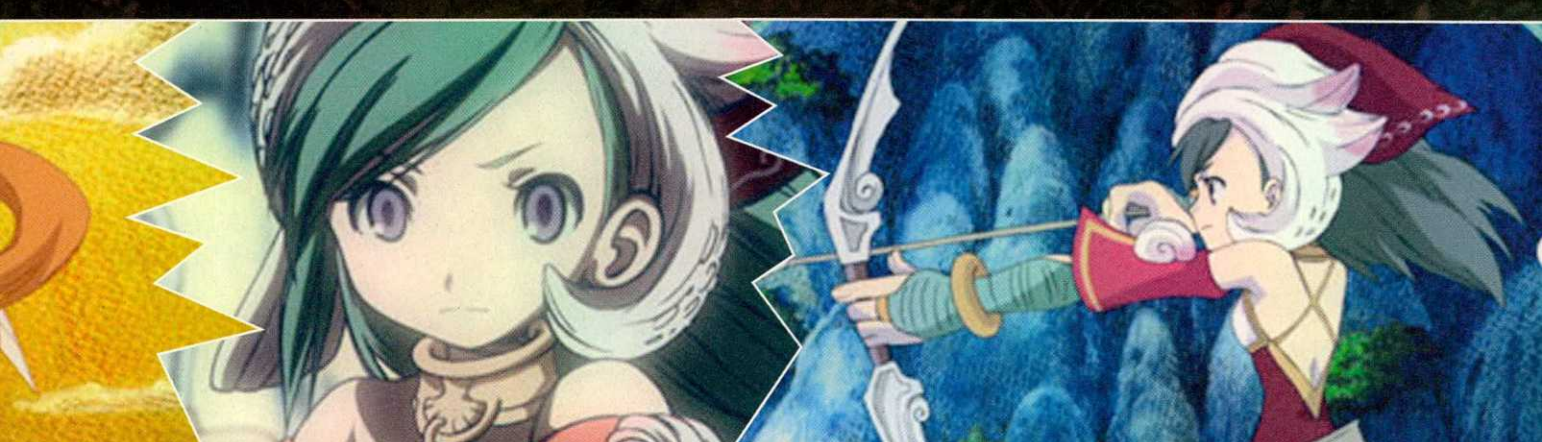
GEFÄHRLICH Hier seid ihr gerade in einem Dungeon unterwegs.

HILFREICH In den Pflanzen ist so manch nützliches Extra versteckt.

bei *Zelda: A Link to the Past*. Auf dem unteren Bildschirm werden eine Übersichtskarte sowie andere spielrelevante Infos eingeblendet.

KLEINE WAFFENKUNDE

Über den Touchscreen könnt ihr zudem Waffen und andere Gegenstände auswählen. Dies soll über das aus der SNES-Version bekannte Ring-System funktionieren. In *Children of Mana* könnt ihr verschiedene Charaktere anwählen. Square Enix hat bislang fünf Charaktere enthüllt: den 15-jährigen Jungen Flick, das 16-jährige Mädchen Tumble, den 9-jährigen Jungen Pop, die männliche Wanderkatze Nikita und das 16-jährige Mädel Tiss. Zu Spielbeginn entscheidet ihr euch für einen der Charaktere. Den übrigen Figuren begegnet ihr im Spielverlauf, große Unterschiede im Geschichtsverlauf ergeben sich allerdings nicht. Erreicht ihr einen bestimmten Punkt, so könnt ihr den Mehrspielermodus nutzen. Das macht nicht nur mehr Spaß, sondern erleichtert einige Boss-Kämpfe auch spürbar. In *Children of Mana* gibt es vier Hauptwaffen: ein Schwert, einen Bogen, einen Dreschflegel und einen Hammer. Jede Waffe hat ihre eigenen Vorteile. Das Schwert ist die Standardwaffe für den Nahkampf, da es die vielseitigste Waffe ist und auch zur Verteidigung gut genutzt werden kann. Der Bogen ist ideal gegen weiter entfernte Feinde, die nicht leicht erreicht werden können. Mit dem Dreschflegel könnt ihr kreisförmig attackieren, was besonders hilfreich ist, wenn ihr umzingelt werdet. Der Hammer ist



INFO HINTERGRÜNDE

Die Mana-Serie

Folgende Titel der *Mana*-Serie sind bislang erschienen:

Japanischer Name:	Veröffentlichung (JP)	Europäischer Titel:
Seiken Densetsu (Game Boy)	1991	Mystic Quest
Seiken Densetsu 2 (SNES)	1993	Secret of Mana
Seiken Densetsu 3 (SNES)	1995	Nicht erschienen
NEW Seiken Densetsu (GBA)	2003	Sword of Mana

Sword of Mana für den Game Boy Advance war ein Remake des ersten *Mana*-Spiels *Mystic Quest*. *Seiken Densetsu* bedeutet übersetzt übrigens so viel wie „Die Legende des heiligen Schwertes".

RUNDUM-ATTACKE Mit dem Dreschflegel kämpft es sich besonders gegen mehrere Feinde gut.

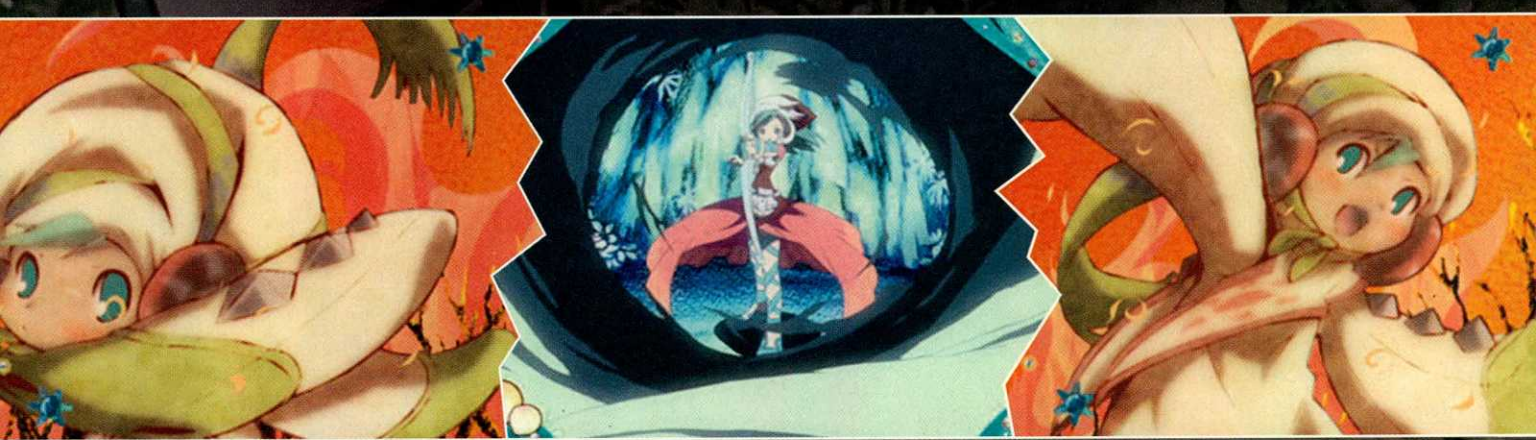
die schlagkräftigste Waffe im Spiel. Er kann unter anderem dazu gebraucht werden, besonders widerstandsfähige Gegenstände zu zertrümmern. Der Hammer ist so mächtig, dass Feinde zurück und in andere Gegner geschleudert werden können, welche durch die Wucht des Aufpralls ebenfalls Schaden nehmen.

SPEZIALFÄHIGKEITEN

Für alle Waffen gilt: Durch beständige Attacken füllt sich eine so genannte „Fieber-Anzeige". Wenn diese gefüllt ist, könnt ihr eine Spezial-Attacke durchführen. Diese unterscheidet sich abhängig davon, für welche Waffe ihr euch entschieden habt. Praktischerweise geht der Waffenwechsel schnell und unkompliziert von der Hand, sodass ihr euren Kampfstil der jeweiligen Situation anpassen könnt. So könnt ihr euren Helden beispielsweise mit zwei Waffen gleichzeitig ausrüsten und dann auf Knopfdruck zwischen diesen beiden Waffen hin und her wechseln. Die Waffen haben darüber hinaus weitere besondere Eigenschaften. So dient das Schwert in bekannter *Zelda*-Manier auch zum Schneiden von Gras und zum Zerstören von Krügen, um versteckte Gegenstände zu finden. Mit dem Dreschflegel könnt ihr weiter entfernte Objekte zu euch heranziehen, während der Bogen die Fähigkeit besitzt, angreifende Feinde zu paralysieren oder in einen vorübergehenden Schlaf zu versetzen. Mit dem Hammer kann man beispielsweise unter Steinen versteckte Schalter aktivieren.

EIN MAGISCHES ERLEBNIS

Children of Mana ist ein magisches Abenteuer mit einer fantastischen Geschichte. Die Quelle aller Magie ist das Mana, welches aus acht verschiedenen Elementen besteht: Feuer, Erde, Holz, Licht, Wasser, Wind, Mond und Dunkelheit. Jedes Element wird durch einen Geist repräsentiert. Alle Geister leben im Dorf eures Helden. Bevor ihr die Welt erkundet und in ein Dungeon aufbrecht, könnt ihr einen Geist bitten, euch zu be-



INFO MEHRSPIELERMODUS

Mehr Spaß zu viert

Ein bedeutender Aspekt von *Children of Mana* ist der Mehrspielermodus, an dem bis zu vier Spieler per WLAN teilnehmen können.

Wie aus anderen DS-Spielen bekannt, muss ein Spieler ein Spiel eröffnen, sodass bis zu drei weitere Spieler teilnehmen können. Selbst Spieler mit komplett unterschiedlichen Levels können in derselben Party spielen. Die stärkeren Spieler müssen dann allerdings die schwächeren Spieler beschützen. Der Mehrspielermodus ist allerdings erst nutzbar, wenn ihr einen bestimmten Punkt im Einzelspielermodus überschritten habt.

gleiten. Alle Geister verfügen über offensive und defensive Magie. Mit offensiver Magie kann man Feinde mit direkten Attacken wie Explosionen (Feuer), Erdbeben (Erde), aggressiven Bäumen (Holz), einer heiligen Kugel (Licht), Eis-Attacken (Wasser), gefährlichen Stürmen (Wind), Energiestößen (Mond) und einer dunklen Macht (Dunkelheit) angreifen. Der Spieler kann aber auch defensive Magie einsetzen, welche beispielsweise seinen Helden heilt oder Waffen verstärkt. Natürlich bietet auch *Children of Mana*, genau wie *Secret of Mana*, zahlreiche Rollenspiel-Elemente. So erhaltet ihr Erfahrungspunkte, wenn ihr Monster besiegt, und könnt euren Helden nach einer bestimmten Zeit aufleveln. Darüber hinaus erhaltet ihr im Spielverlauf zahlreiche Items, welche eure Waffen- und Verteidigungswerte erhöhen. Grafisch macht das Spiel einen sehr fortgeschrittenen Eindruck mit sehr schönen Animationen und detaillierten Umgebungen. Insbesondere die Zaubersprüche sowie die Spezialeffekte der Waffen sehen bisher sehr beeindruckend aus. Auch die Dialoge und Zwischensequenzen zeugen von viel Liebe zum Detail. Square Enix lässt *Children of Mana* nicht intern, sondern von Next Entertainment unter der Aufsicht des Erfinders der *Mana*-Serie, Kouichi Ishii, entwickeln. Bislang macht *Children of Mana* einen hervorragenden Eindruck und wir hoffen, dass Square Enix den Titel schnellstmöglich hierzulande veröffentlicht.

FABIAN SLUGA/WARREN HARROD

VORSCHAU

CHILDREN OF MANA

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Square Enix
Entwickler:	Next Entertainment
Internet:	square-enix.co.jp
Spieler	1-4
Termin	Nicht bekannt

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

Sehr vielversprechendes Action-Adventure mit zauberhaftem Charme und Mehrspielermodus!

Pokémon Ranger

Die Jagd ist aus – Pokémon sind Freunde, **keine Sammelobjekte!**

Bevor *Pokémon Diamond & Pearl* den Nintendo DS entern und es wieder heißt „Fangt sie alle", beschreitet Nintendo mit *Pokémon Ranger* neue Pfade innerhalb der Serie. Man wendet sich vom Rollenspielgeschehen ab und schubst euch mitten in ein spannendes Action-Adventure. Ihr schlüpft in die Rolle eines jungen Pokémon-Trainers, der soeben der Gilde der Ranger Union beigetreten ist, einer Organisation, die Pokémon Ranger ausbildet.

Gleich zu Beginn eures Trainings erkennt ihr den größten Unterschied zwischen Trainern und Rangern. Während Erstere Pokémon fangen und sie behalten, um sie zu trainieren, glauben die Mitglieder der Ranger Union, dass Pokémon in ihrer natürlichen Umgebung besser aufgehoben sind und lassen sie nach kurzer Gefangenschaft wieder frei. Trotzdem hat jeder Ranger ein ganz spezielles Pokémon, ein so genanntes Partnerpokémon, das ihm hilfreich zur Seite steht. Abhängig von eurem Geschlecht, bekommt ihr unterschiedliche Pokémon. Jungs werden von Minun begleitet, während Plusle den Mädels hinterherrennt.

Das Abenteuer findet in einer neuen Region namens Fiole statt, weitab von Hoenn oder Kanto. Dort liegt die Stadt Ring Town, in der ihr euer Leben als Pokémon Ranger beginnt. Vom Anführer der Ranger erhaltet ihr verschiedene Aufträge. Zu Beginn gibt es nur leichte Aufgaben, aber sobald ihr in eurem Rang (von 1-10) aufsteigt, wird es zunehmend schwieriger. Eine der ersten Aufgaben besteht zum Beispiel darin, ein verlorenes Pokémon zu finden. Die Auszeichnungen für die vielen Missionen könnt

SMALLTALK Auch in Pokémon Ranger findet ihr wieder Hunderte von Charakteren, die Informationen bereithalten.

NIEDLICH Jeder Pokémon Ranger hat ein eigenes Pokémon, das ihm während des Abenteuers hilfreich zur Seite steht.

TOUCHSCREEN **Ihr kreist das Pokémon ein und nehmt es gefangen.**

ihr dann auf eurer Jacke bewundern.

In *Pokémon Ranger* braucht ihr dringend die Unterstützung der geliebten Pokémon. Allerdings wollen wilde Pokémon erst von der Bereitschaft, euch zu helfen, überzeugt werden. Dabei hilft euch die spezielle Ranger-Ausrüstung, bestehend aus einem Pokémon Styler und der Capture Disk. Wie bei Pokémonbällen, gibt es verschiedene Ausführungen mit unterschiedlichen Kapazitäten. Um ein Pokémon zu fangen, zielt ihr mit dem Styler auf das Pokémon und setzt so eine Capture Disk ab. Ihr bewegt den Styler auf dem Touchscreen hin und her und kontrolliert so gezielt die Disk. Um das wilde Pokémon endgültig einzufangen, bewegt ihr die Capture Disk in kreisförmigen Bahnen um das Pokémon herum. Je kräftiger das Vieh ist, desto häufiger müsst ihr die Scheibe um das Pokémon kreisen lassen. Der Widerstand des Pokémon ist nach Ablauf eines speziellen Countdown gebrochen. Nun kann das Pokémon für spezielle Aufgaben eingesetzt werden. Die kleinen Racker mögen es natürlich überhaupt nicht, wenn man sie fängt. So versuchen sie die Ringe zu durchbrechen oder attackieren mit Spezialangriffen eure Disk. Diese Angriffe beschädigen das Fang-Instrument, allerdings könnt ihr im nächsten Dorf den Gegenstand wieder reparieren und mit frischer Energie aufladen. Gefangene Pokémon begleiten euch eine kurze Zeit, um euch mit ihren speziellen Fähigkeiten bei den unterschiedlichsten Aufgaben zu helfen. Danach machen sie wieder die Fliege. Feuer-Pokémon brennen beispielsweise Holzscheite nieder und Elektro-Pokémon laden elektrische Geräte wieder auf.

Pokémon Ranger verspricht ein sehr interessanter Ableger der klassischen *Pokémon*-Serie zu werden. Bleibt nur zu hoffen, dass Nintendo sich mit der Lokalisation für deutsche Pokémon-Freunde nicht zu viel Zeit lässt – wir warten schon ganz ungeduldig.

SASCHA DOWIDAT

VORSCHAU

POKÉMON RANGER

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Pokémon Company
Internet:	www.pokemon.co.jp
Spieler	Unbekannt
Termin	Unbekannt

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

Pokémon Ranger bringt frischen Wind in die Serie und weckt dank neuem Spielprinzip hohe Erwartungen!

INFO **MEHR FUTTER VON DER POKÉMON COMPANY**

Holt sie euch alle

– es kommen noch drei weitere Pokémon-Spiele!

POKÉMON MYSTERIOUS DUNGEON

Dieses Spiel erscheint sowohl für den DS als auch für den GBA – *Blue Rescue Force* und *Red Rescue Force*. Ihr habt euch in ein Pokémon verwandelt und müsst herausfinden, warum. Währendessen werdet ihr Mitglieder der Pokémon Rescue, die Pokémon in Not hilft. Die meisten Missionen finden in dunklen Dungeons statt, die sich bei jedem Betreten erneut verändern. Ihr startet als eines von 16 Pokémon und könnt jetzt endlich auch eure Artgenossen verstehen und vielleicht herausfinden, was Pikachu die ganze Zeit vor sich hin brabbelt.

POKÉMON TROZEI

Nintendo verwurstet die kleinen possierlichen Tierchenin einem *Tetris*-inspirierten Denkspiel. Von oben fallen Blöcke mit verschiedenen Pokémon in den Bildschirm. Mit dem Stylus könnt ihr die Blöcke verschieben. Ziel ist es, jeweils vier gleiche Pokémon in eine horizontale oder vertikale Reihe zu bringen, damit sie sich auflösen. Die mehr als 380 verschiedenen Pokémon verschiebt man in vier verschiedenen Spielmodi, inklusive Zweispieler-Wireless-Modi.

POKÉMON DIAMOND & PEARL

Auf die Fortsetzung der Rollenspiel-Reihe warten *Pokémon*-Fans schon seit Erscheinen des DS ganz ungeduldig. *Diamond & Pearl* wird fernab von Hoenn spielen und zahlreiche neue Pokémon enthalten: Lucario, Munchlax, Bonsly, Manene und Manyula. Insgesamt wird es 17 neue Pokémon geben. Darüber hinaus findet ihr neue Evolutions-Stufen bisheriger Pokémon sowie einige neue Mischungen verschiedener Pokémon-Rassen. Natürlich werden *Diamond & Pearl* von den DS-Features Gebrauch machen: Mikrofonunterstützung, Touchscreen-Einsatz und Wi-Fi-Anbindung für bis zu 16 Spieler gleichzeitig.

ÜBERSICHT **Pokémon Ranger nutzt beide Bildschirme aus.**

NIEDLICH **Die Grafik ist deutlich detaillierter als auf dem GBA.**

Phoenix Wright: Ace Attorney

Justizia, aufgepasst: Hier kommt der smarte Verteidiger!

Seien wir doch mal ganz ehrlich: So langsam sind wir der täglichen Dosis Gerichtsshows mit Barbara Salesch, Alexander Hold und Dr. Ruth Herz überdrüssig. Wir wollen nicht länger nur zugucken, sondern endlich mal selbst Einspruch einlegen!

ACHTUNG, HIER KOMMT ACE!

Auch wenn ihr von Gesetzen und Paragraphen keinen blassen Dunst habt, steht einer Karriere als Starverteidiger nichts im Wege – alles, was dazu nötig ist, sind ein paar Gehirnzellen und logisches Denken. Als Phoenix Wright habt ihr gerade euer Staatsexamen beendet, da wird euer alter Schulfreund Larry Butz des Mordes angeklagt und schon steckt ihr im ersten von insgesamt fünf spannenden Fällen.

VOLLER EINSATZ VOR GERICHT!

Mit dem Touchscreen besucht ihr den Tatort, sammelt Beweismittel und führt Multiple-Choice-Gespräche mit Zeugen, die oft vor Klischees strotzen. Bevor es in den Gerichtssaal geht, solltet ihr euch die Indizien auf dem unteren Bildschirm genau ansehen, um dem Richter klarzumachen, dass eurer Mandant unschuldig ist. Dazu nehmt ihr im Kreuzverhör die Zeugenaussagen auseinander, um Widersprüche zu finden. Beispiel: Zeitungsverkäufer Sahwit behauptet, die Leiche um 1 Uhr gefunden zu haben. Mit einem Klick des Stylus auf den unteren Bildschirm erhebt ihr Einspruch und präsentiert dem Richter den Autopsie-Bericht – Zeitpunkt des Todes: 4 Uhr! Während dies noch einleuchtend ist, müsst ihr euch später schon anstrengen, um die Lügenkonstrukte zu entwirren. *Phoenix Wright: Ace Attorney* bringt klassische Adventure-Kost auf den DS und würzt sie mit innovativen Features – genial!

SASCHA DOWIDAT

VORSCHAU

PHOENIX WRIGHT: A.A.

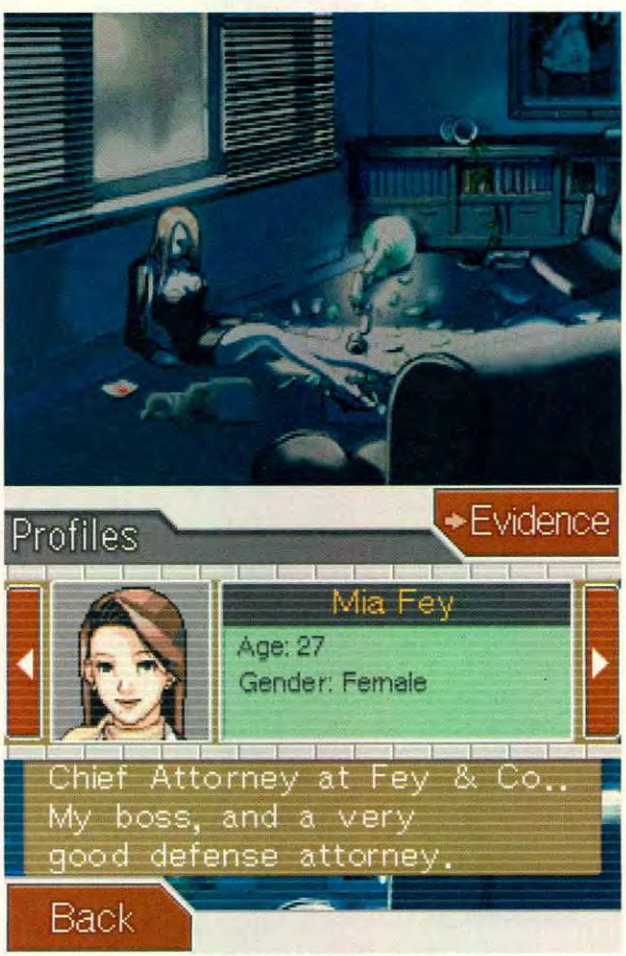
Genre:	Simulation
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Capcom
Internet:	www.nintendo.de
Spieler:	1
Termin:	März

EINSCHÄTZUNG

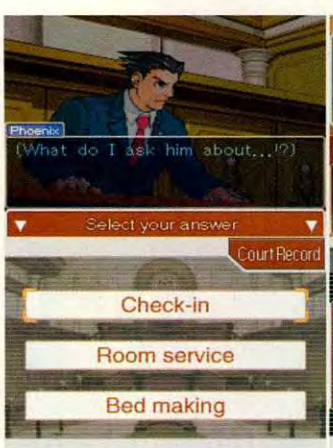
SEHR GUT

Wir warten schon jetzt sehnsüchtig auf die synchronisierte Version, um Verbrechern den Prozess zu machen!

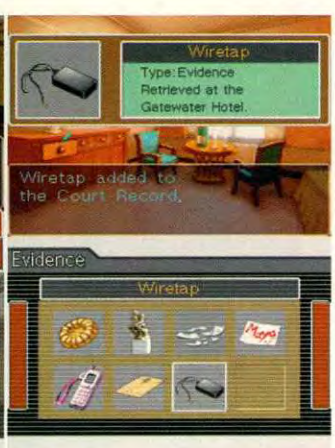
VORSICHT **Wer fünf Mal falsch Einspruch erhebt, verliert den Fall.**



OPFER **Mia wurde ermordert und ihr untersucht den Tatort.**



WAHLWEISE **Überlegt gut, was ihr den Zeugen fragen möchtet!**



WICHTIG **Ihr findet ein Abhörgerät – vor Gericht ein wertvoller Beweis!**

Trauma Center: Under The Knife

Schwester! Schere, Tupfer!

Niemand hat wohl geahnt, was die innovativen Features des DS noch für skurrile und wunderbare Spielblüten hervorbringen würden. Ein ganz besonders gutes Beispiel ist *Trauma Center: Under The Knife*. Wer Schwester Stefanie mag und den *Emergency Room* als seine zweite Heimat bezeichnet, dem dürfte der weiße Kittel nur allzu gut stehen, denn die bevorstehende Chirurgen-Simulation zeigt euch, wie es im Operationssaal eines Krankenhauses zugeht.

ARZT OHNE GRENZEN?

Zu Beginn der Schnippelorgie macht ihr euch mit dem kleinen Einmaleins für Ärzte vertraut und lernt den Umgang mit Stethoskop, Skalpell und Antibiotika. Liegen die Patienten dann auf dem Operationstisch, heißt es Konzentration, denn ein falscher Schnitt und eine Lebensversicherung mehr muss ausgezahlt werden. Aber so weit lasst ihr es natürlich nicht kommen. Mit viel Fingerspitzengefühl bewegt ihr den Stylus über den Touchscreen und führt auch schwierigste Operationen durch. Ihr entfernt Glassplitter, drückt Venen ab und verschließt anschließend die Wunde, als wäre nichts gewesen. Jeder Patient leidet natürlich unter einem anderen Problem, die sich nach Schwierigkeitsgraden unterscheiden. *Under The Knife* erhebt nicht den Anspruch einer realistischen Chirurgen-Simulation, sondern ist mehr ein Titel für Hobbyärzte. Um das Spiel zu beherrschen, braucht es also keinen Pschyrembel, aber doch Feingefühl, denn das Zeitlimit der Operationen ist knackig. Einige Male werde ihr frustriert das Skalpell in die Ecke pfeffern, weil schon wieder die Nulllinie auf dem Monitor flackert. Ein interessantes Spielkonzept, das in die gleiche Kerbe schlägt wie *Phoenix Wright*.

SASCHA DOWIDAT

VORSCHAU

TRAUMA CENTER ...

Genre:	Simulation
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Capcom
Internet:	www.nintendo.de
Spieler:	1
Termin:	März

EINSCHÄTZUNG

GUT

Wir betreten die Operationssäle dieser Welt – **ob die Patienten das überleben**, erfahrt ihr spätestens im Test.

FRAGE: Welches Organ ist hier von Scherben durchsiebt?

ZACK, ZACK! Der Blinddarm muss entfernt werden.

VORSICHT Achtet stets auf Herzschlag und Kreislauf des Patienten.

WERKZEUG Am Rand wählt ihr eure Instrumente aus.

INFO-CENTER MOST WANTED

MOST-WANTED-CHARTS

PLATZ/VORMONAT		TITEL	SYSTEM	MONAT
1	1	The Legend of Zelda: T.P.	GC	17
2	4	Harvest Moon	GC/DS	4
3	2	Metroid Prime: Hunters	DS	4
4	NEU	FIFA Street 2	GC/DS	1
5	5	Final Fantasy III	DS	2
6	9	New Super Mario Bros.	DS	2
7	10	Sonic Riders	GC	2
8	NEU	Resident Evil: Deadly Silence	DS	1
9	6	Jump Superstars	DS	5
10	3	Pokémon Pearl & Diamond	DS	2

Quelle: N-ZONE-Zeugnis-Auswertung, www.n-zone.de, SMS-Wahl

Die DS-Titel kontrollieren die Charts, auch wenn *Zelda* noch immer ganz oben thront. So langsam scheint euch auch der Horrorschocker *Resident Evil* zu interessieren und das Hinterhofgebolze *FIFA Street 2* steigt auf 4 ein.

N-ZONE CHARTS-GEWINNSPIEL

Wir verlosen unter allen Einsendungen drei Spiele nach Wahl.

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, nennt uns einfach eure derzeitigen Lieblingsspiele oder euren am sehnsüchtigsten erwarteten Titel: **Für die Most-Wanted-Charts:** Sendet uns eine SMS mit dem Text **„nzone MW Nummer eures Favoriten"** (Beispiel: Schreibt „nzone MW1" und wählt somit *Animal Crossing: Wild World* zu eurem Most-Wanted-Titel Nummer 1). **Für die Lesercharts:** Sendet uns eine SMS mit dem Text **„nzone LC Nummer eures Favoriten"** (Beispiel: Schreibt „nzone LC1", wenn *Battalion Wars* euer absoluter Lieblingstitel ist) .

D: 82 098;
€ 0,49/SMS/ Alle Netze
(inkl. VF-D2-Anteil € 0,12/SMS)
CH: 9292; sfr 0,70/SMS
A: 0900 700 800; € 0,50/SMS

Oder schickt eine Postkarte mit den Nummern eurer Favoriten an:
COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: nzone MW bzw. nzone LC,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

MOST-WANTED-CHARTS

Nr.	Titel	System
1.	Animal Crossing: Wild World	DS
2.	Brain Training	DS
3.	Children of Mana	DS
4.	Electroplankton	DS
5.	FIFA Street 2	GC
6.	Final Fantasy III	DS
7.	Final Fantasy IV	GBA
8.	Harvest Mooon	GC/DS
9.	Jump Superstars	DS
10.	Metroid Prime: Hunters	DS
11.	Metroid Prime: Pinball	DS
12.	New Super Mario Bros.	DS
13.	Odama	GC
14.	Pokémon Diamond & Pearl	DS
15.	Phoenix Wright: Ace Attorney	DS
16.	Resident Evil: Deadly Silence	DS
17.	Riviera: The Promised Land	GBA
18.	Super Princess Peach	DS
19.	The Legend of Zelda: Twilight...	GC
18.	Tom C.Splinter Cell: Double...	GC

LESER-CHARTS (SEITE 42)

Nr.	Titel	System
1.	Battalion Wars	GC
2.	Dancing Stage Mario Mix	GC
3.	Die Sims 2	GC
4.	GUN	GC
5.	James Bond 007: Liebesgrüße ...	GC
6.	Kirby: Power Paintbrush	DS
7.	LEGO Star Wars	GC
8.	Mario & Luigi: Partners in Time	DS
9.	Mario Kart DS	DS
10.	Mario Kart: Double Dash!!	GC
11.	Mario Smash Football	GC
12.	Mario Party 7	GC
13.	Metroid Prime	GC
14.	Metroid Prime 2: Echoes	GC
15.	Nanostray	DS
16.	Nintendogs	DS
17.	Need for Speed: Most Wanted	GC
18.	Need for Speed Underground 2	GC
19.	Peter Jackson's King Kong	GC
20.	Prince of Persia: The Two T.	GC
21.	Pokémon XD: Der dunkle Sturm	GC
22.	Resident Evil Zero	GC
23.	Resident Evil 4	GC
24.	SSX On Tour	GC
25.	Super Mario Smash Bros.	GC
26.	Super Mario 64 DS	DS
27.	Tony Hawk's American Wasteland	GC
28.	Tales of Symphonia	GC
29.	Wario Ware Touched!	DS
30.	Zelda: The Wind Waker	GC

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Teilnahmeschluss ist der 1. März 2006.

Die kommenden Hits!

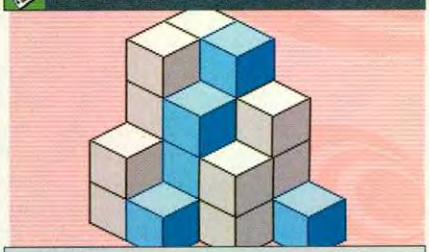
Ihr wollt wissen, welche Spieleknaller in Zukunft erscheinen? Auf diesen Seiten bieten wir euch eine aktuelle Übersicht über die am sehnlichsten erwarteten GameCube-, Nintendo-DS- und Game-Boy-Advance-Spiele.

ANIMAL CROSSING: WILD WORLD

Mein Haus, meine Freunde, meine Schaufel – in *Animal Crossing* könnt ihr jetzt dank Wi-Fi-Unterstützung online protzen und europaweit einen netten Plausch mit Bekannten halten.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Simulation**
Termin: **31. März**

BRAIN TRAINING



Von wegen Videospiele machen dumm! Nintendo rebelliert dagegen und bringt kurzweiliges und abwechslungsreiches Knobelfutter, das die grauen Zellen ordentlich auf Trab bringt.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Geschicklichkeit**
Termin: **März**

CHILDREN OF MANA

Nach *Final Fantasy III* schafft es jetzt auch die berühmte *Mana*-Reihe auf den DS. Das zauberhafte Rollenspiel wird mehr Action bieten als das Original – mehr dazu in unserer Vorschau ab S. 22.

Hersteller: **Square-Enix**
Genre: **Rollenspiel**
Termin: **2006**

ELECTROPLANKTON

Japaner meditieren schon seit längerem mittels Musiktherapie. Bald versuchen wir auch in Europa, mit dem abgedrehten Spiel den Einklang zwischen Körper und Geist herzustellen!

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Geschicklichkeit**
Termin: **2006**

FIFA STREET 2

Rund um den Globus und zurück – ihr bolzt mit 20 Teams auf Plätzen aus aller Welt, die allerdings meist in Hinterhöfen oder abgelegenen Fabrikgeländen liegen.

Hersteller: **Electronic Arts**
Genre: **Fußball**
Termin: **2. März**

FINAL FANTASY III

Wisst ihr, warum das Spiel *Final Fantasy* heißt? Square stand 1987 kurz vor dem Aus und man entschied sich für einen letzten Versuch: Hop oder Top – der Rest ist Geschichte!

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Rollenspiel**
Termin: **2006**

FINAL FANTASY IV

Und noch ein *Final Fantasy*-Teil – diesmal das Remake des vierten Teils. Nintendo kündigte an, in den nächsten Monaten auch noch Teil V und VI nachzuschieben.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Rollenspiel**
Termin: **2006**

HARVEST MOON: MAGICAL MELODY/DS

„So eine Bäuerin zu sein, ist doch nett!", denkt sich Natsume und schickt ein Mädel auf den Bauernhof, um sich einen feschen Buben zu angeln, Kühe zu melken und Felder zu bestellen.

Hersteller: **Natsume**
Genre: **Simulation**
Termin: **Frühjahr**

JUMP SUPERSTARS

Noch immer kein Termin für die Manga-Helden – wir prügeln weiter mit der Japan-Fassung und warten darauf, dass der *Smash Bros.*-Verschnitt auch deutsche Territorien besucht.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Beat 'em Up**
Termin: **2006**

METROID PRIME: HUNTERS

Samus landet bald auch auf dem DS. Fantastischer Einzelspieler-Modus mit grandiosen atmosphärischen Schauplätzen und ein toller Mehrspieler-Modus zeugen von jeder Menge Hitpotenzial.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Ego-Shooter**
Termin: **2006**

METROID PRIME: PINBALL

Flipperherz, was willst du mehr: tolle Atmosphäre, Lanes, Bumper, Multibälle und jede Menge Jackpots und Bonusaufgaben. Dazu passen die einzelnen Tische mit *Metroid*-Themen perfekt.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Geschicklichkeit**
Termin: **2006**

NEW SUPER MARIO BROS.

So langsam warten wir auf neue Informationen zum gradlinigen, aber doch neuartigen Jump & Run der Mario-Sippe. Der Mix aus 2D- und 3D-Elementen klingt auf jeden Fall verlockend.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Jump & Run**
Termin: **2006**

ODAMA

Flipperfreunde, aufgepasst! Mit *Odama* rollt eine ganz besondere Herausforderung an, denn mit dem Mikrofon könnt ihr auf dem Spielfeld auch noch Truppen befehligen. Klingt skurril und ist es auch. Wir sind auf das Werk von Yoot Saito schon sehr gespannt.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Geschicklichkeit**
Termin: **31. März**

PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY

Endlich ist es so weit: die tägliche Dosis Gerichtsshows für unterwegs. Im Unterschied zum Fernsehen dürft ihr als Phoenix Wright selbst Einspruch einlegen und Mörder entlarven.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Simulation**
Termin: **10. März**

POKÉMON DIAMOND & PEARL EDITION

Der Angriff der Pokémon auf Nintendos doppelten Bildschirm steht bevor. Welche Spiele neben Diamond & Pearl noch in der Mache sind, findet ihr in unserer Vorschau ab Seite 26.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Rollenspiel**
Termin: **2006**

RESIDENT EVIL: DEADLY SILENCE

Die berühmte Horror-Serie lässt euch jetzt auch auf dem DS die Zähne klappern. Schockeffekte sind garantiert und eine innovative Touch-Screen-Steuerung ist hoffentlich integriert.

Hersteller: **Capcom**
Genre: **Action-Adventure**
Termin: **31. März**

RIVIERA: THE PROMISED LAND

Das knuffige Rollenspiel überzeugt mit schönen Anime-Charakteren und rundenbasierten Kämpfen, langatmige Erkundungsreisen werden Rollenspieler hier allerdings nicht finden!

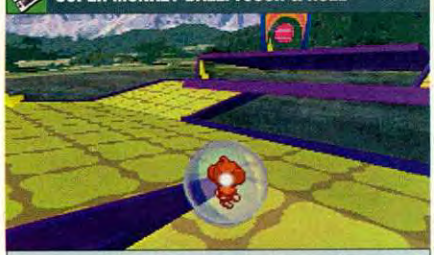
Hersteller: **Atlus**
Genre: **Rollenspiel**
Termin: **2006**

SONIC RIDERS

Sonic Riders knüpft an die Tradition alter Igel-Rennspiele an. Diesmal flitzt ihr aber nicht in Karts um die Wette, sondern schnappt euch Hoverboards wie in *Zurück in die Zukunft*.

Hersteller: **Sega**
Genre: **Rennspiel**
Termin: **17. März**

SUPER MONKEY BALL: TOUCH & ROLL



Klappe auf, Affe los – der bunte Murmelspaß verspricht auf dem DS eine gelungene Steuerung. Wir hoffen, schon in der nächsten Ausgabe loskugeln zu dürfen, und sind gespannt.

Hersteller: **Sega**
Genre: **Geschicklichkeit**
Termin: **17. Februar**

SUPER PRINCESS PEACH

Frauen an die Macht – *Princess Peach* springt in die Bresche und rettet die beiden italienischen Klempner. Das klassische Gameplay wird durch vier magische Fähigkeiten perfekt ergänzt.

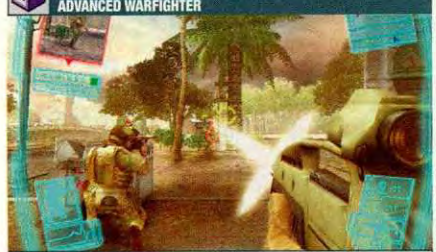
Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Jump & Run**
Termin: **2006**

TALES OF PHANTASIA

Das wohl beste Namco-Rollenspiel aller Zeiten kommt für den GBA und entfaltet durch sein actionorientiertes Kampfsystem mit der direkten Kontrolle über die Charaktere einen eigenen Charme.

Hersteller: **Namco**
Genre: **Rollenspiel**
Termin: **31. März**

TOM CLANCY'S GHOST RECON
ADVANCED WARFIGHTER



Und wieder tragen wir einen Titel zu Grabe. Der fortschrittliche Soldat wird leider nicht mehr auf dem GameCube erscheinen. Vielleicht klappt es ja demnächst auf dem Revolution?

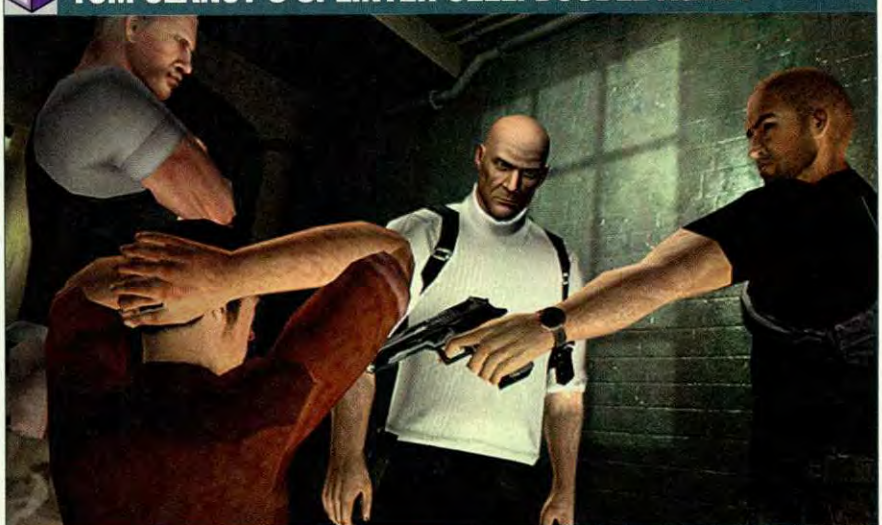
Hersteller: **Ubisoft**
Genre: **Ego-Shooter**
Termin: **Eingestellt**

THE LEGEND OF ZELDA
TWILIGHT PRINCESS

Link fasziniert auf dem GameCube mit tollen Gesichtsanimationen. Mit über 70 Stunden ist *Zelda* umfangreicher denn je und vielleicht gibt es ja doch eine Revolution-Steuerung?

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Action-Adventure**
Termin: **2006**

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT



Alles anders? Erst stirbt Sams Tochter, wodurch für den einstigen Helden eine Welt zusammenbricht – und dann verzichtet er in seinen Einsätzen auf Hightech-Geräte. Dadurch schlägt die Serie eine ganz neue Richtung ein, cineastische Sequenzen gibts trotzdem.

Hersteller: **Ubisoft**
Genre: **Action-Adventure**
Termin: **März**

INFO-CENTER TERMINE

ZULETZT ERSCHIENEN

GAMECUBE

Mario Party 7

Genre: Action
Wertung: 84%

Minispiele-Sammlung ohne große Innovationen, aber dennoch sehr spaßig

Battalion Wars

Genre: Strategie
Wertung: 78%

Gelungener *Advance Wars*-Ableger mit jeder Menge Action und etwas Taktik

NINTENDO DS

Mario & Luigi: Partners in Time

Genre: Rollenspiel
Wertung: 88%

Auch auf dem DS sind die zwei italienischen Klempner eine absolute Spaßgranate.

Bubble Bobble Revolution

Genre: Geschicklichkeit
Wertung: 78%

Der Klassiker begeistert durch gelungene Innovationen und den Oldschool-Modus.

GAME BOY

Totally Spies!

Genre: Jump & Run
Wertung: 68%

Schrilles Jump & Run der Agentinnen, auch wenn Melanie C nicht dabei ist!

DRIV3R

Genre: Action
Wertung: 58%

Verunglückte Portierung eines großen Vorbildes – spielt lieber die PS2-Fassung!

WAS KOMMT WANN?

FEBRUAR GAMECUBE

2 Games in 1: Findet Nemo + Die Unglaublichen	10. Feb.
Namco Museum – 50th Anni.	9. März
SpongeBob Schwammkopf ...: Durch dick und dünn	17. Feb .
Tak: Die große Juju-Jagd	10. Februar
Viewtiful Joe: Red Hot Rumble	24. Feb.

MÄRZ

2 Games in 1: SpongeBob: Der Film + Schlacht um Bikini Bottom	10. März
2 Games in 1: SpongeBob S. – Der Film + Tak 2: Der Stab der Träume	10. März
FIFA Street 2	2. März
Odama	31. März
Pac-Man World 3	9. März
Sonic Riders	17. März
T.C. Splinter Cell: Double Agent	März

2006

Die Chroniken von Narnia: ...	2006
Harvest Moon: Magical Melody	Frühjahr
Monster House	2006
The Legend of Zelda: Twilight ...	2006
The Movies	2006

FEBRUAR NINTENDO DS

Beetle King	Feb.
Brick 'em all	Feb.
Dragon Ball Z: Supersonic ...	Feb.
Frogger – Helmet Chaos	16. Feb.
Nanostray	10. Feb.
Rainbow Island Revolution	23. Feb.
SpongeBob Schwammkopf...: Dürch dick und dünn	17. Feb.
Super Monkey Ball Touch & Roll	17. Feb.
Tak: Die große Juju-Jagd	10. Feb.
The Rub Rabbits!	10. Feb.
Viewtiful Joe: Double Trouble!	24. Feb.

MÄRZ

Animal Crossing: Wild World	31. März
Brain Training	März
FIFA Street 2	3. März
Findet Nemo: Flucht in den Ozean	März
Mini R/C Racing	15. März
Pac-Man World 3	23. März
Phoenix Wright: Ace Attorney	10. März
Resident Evil: Deadly Silence	31. März
SBK: Snowboard Kids DS	März
Tamagotchi Connexion	17. März
Trauma Center: Under the Knife	März
Worms: Open Warfare	März
WWE	März

2006

Black & White Creatures	2006
Boktai 3	2006
Children of Mana	2006
Dragon Booster	2. Quartal
Dragon Quest Monsters	2006
Dynasty Warriors	2006
Electroplankton	2006
Final Fantasy: Crystal Chronicles	2006
Final Fantasy III	2006
Flipper Critters	2006
Garfield – The Bound ...	1. Quartal
Harvest Moon DS	Frühjahr
Jump Superstars	2006
Metroid Prime: Hunters	2006
Metroid Prime: Pinball	2006
MegaMan B. N. 5: Double Team DS	2006
Monster House	2006
Moonlight Fables	2006
New Super Mario Bros.	2006
Pro Evolution Soccer	2006
Pokémon Diamond	2006
Pokémon Pearl	2006
Super Princess Peach	2006
Top Spin 2	2006
Ultimate Brain Games	2006
Ultimate Card Games	2006
Ultimate Pocket Games	2006
Vandal Hearts	2006

FEBRUAR GAME BOY

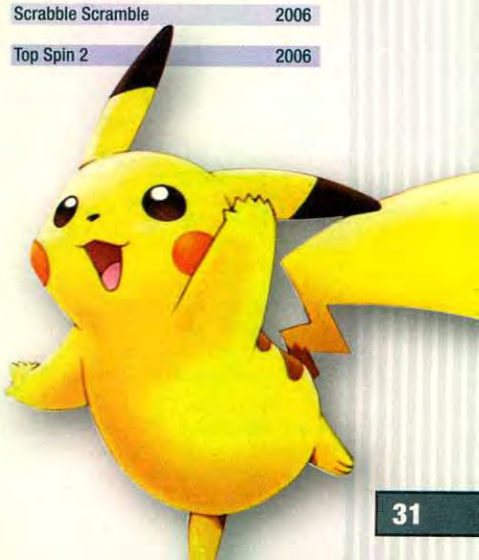
3 Games in 1: Darts + Shuffle Bowling + Skiball	10. Feb.
3 Games in 1: Majesco's Sports Pack	24. Feb.
Castlevania Double Pack	16. Feb
Dora The Explorer	Feb.
Power Rangers Space ...	Feb.
Shaman King: Master of Spirits 2	16. Feb.
SpongeBob Schwammkopf ...: Durch dick und dünn	17. Feb
Tak: Die große Juju-Jagd	10. Feb.
Wario Ware Twisted!	24. Feb.

MÄRZ

Namco Museum – 50th Anniversary	23. März
Postman Pat	17. März
2 Games in 1: SpongeBob Schwammkopf: Der Film + Tak 2: Der Stab der Träume	10. März
Tales of Phantasia	31. März

2006

Advance Guardian Heroes	2006
Final Fantasy IV	2006
Metal Slug	2006
Monster House	2006
Riviera: The Promised Land	2006
Scrabble Scramble	2006
Top Spin 2	2006

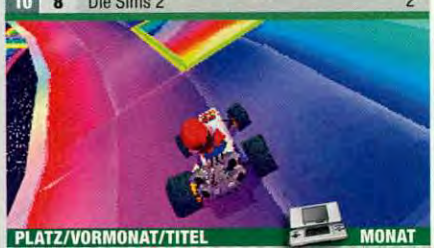


INFO-CENTER ALLE SPIELE IM ÜBERBLICK

VERKAUFS-CHARTS

Quelle: SATURN

PLATZ	VORMONAT	TITEL	MONAT
1	5	Mario Smash Football	2
2	10	Need for Speed: Most Wanted	2
3	NEU	Pokémon XD: Der dunkle Sturm	1
4	7	Harry Potter und der Feuerkelch	2
5	1	FIFA 06	3
6	2	Need for Speed Underground 2 (Pl. Choice)	7
7	NEU	Peter Jackson's King Kong	1
8	NEU	Shadow the Hedgehog	1
9	NEU	Prince of Persia: The Two Thrones	1
10	8	Die Sims 2	2



PLATZ	VORMONAT	TITEL	MONAT
1	NEU	Mario Kart DS	1
2	1	Nintendogs Labrador & Friends	3
3	NEU	Harry Potter und der Feuerkelch	1
4	3	Die Sims 2	2
5	2	Nintendogs Dachshund & Friends	3

PLATZ	VORMONAT	TITEL	MONAT
1	2	Pokémon Smaragd	3
2	NEU	Die Chroniken von Narnia: Der König...	1
3	NEU	Need for Speed: Most Wanted	1

Im Januar wird auf dem GC kräftig gebolzt und natürlich mit *Need for Speed: Most Wanted* gerast. Höchster Neueinsteiger sind die Pokémon, die auch den GBA regieren. Auf dem DS rast *Mario Kart DS* unangefochten an die Spitze, aber auch Harry Potter kann sich platzieren.

LESER-CHARTS

PLATZ	VORMONAT	TITEL	SYSTEM	MONAT
1	NEU	Mario Kart DS	DS	1
2	7	Zelda: The Wind Waker	GC	33
3	4	Resident Evil 4	GC	5
4	2	Super Mario 64 DS	DS	5
5	1	Nintendogs	DS	3
6	WE	Mario Party 6	GC	4
7	NEU	Mario Smash Football	GC	1
8	5	Super Smash Bros. Melee	GC	32
9	WE	Metroid Prime 2: Echoes	GC	13
10	8	Castlevania: Dawn of Sorrow	GC	2

Auch auf dem DS klarer Start-Ziel-Sieg für *Mario Kart DS*. Dahinter platziert sich der Klassiker *Zelda* und das Fußballspektakel *Mario Smash Football* steigt auf Platz 7 neu ein.

Quelle: N-ZONE-Zeugnis, SMS-Auswertung, www.n-zone.de

ACTION

Mario Party 7
Mikrofonunterstützte Partysause, die zur Mehrspielerbombe mutiert

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Bad Boys 2	Codemasters	12/04	47%
Batman Vengeance	Ubisoft	05/02	81%
Beyblade: Super Tournament ...	Atari	01/04	38%
Black & Bruised	Vivendi	07/03	67%
Catwoman	EA	10/04	69%
Conflict: Desert Storm	Bigben	07/03	74%
Conflict: Desert Storm II	Take 2	12/03	85%
Defender	Konami	05/03	70%
Der Herr der Ringe 2	EA	03/03	83%
Der Herr der Ringe 3	EA	12/03	83%
Die Monster AG: Monster ...	THQ	05/03	40%
Die Unglaublichen	THQ	01/05	68%
Die Unglaublichen: Der Angriff ...	THQ	01/06	72%
Disney's Tarzan Freeride	Ubisoft	05/02	73%
Drei Engel für Charlie: Volle ...	Ubisoft	09/03	39%
Enter the Matrix	Atari	06/03	75%
FireBlade	Konami	03/03	72%
Freedom Fighters	EA	11/03	86%
Gauntlet: Dark Legacy	Konami	11/02	61%
Gotcha Force	Capcom	03/04	60%
GUN	Activision	01/06	87%
Hunter: The Reckoning	Avalon	07/03	70%
Ikaruga	Atari	05/03	86%
James Bond 007: Alles ...	EA	03/04	85%
James Bond 007: Liebes...	EA	12/05	86%
King Arthur	Konami	01/05	76%
Mario Party 4	Nintendo	12/02	74%
Mario Party 5	Nintendo	01/04	75%
Mario Party 6	Nintendo	03/05	87%
Mario Party 7	Nintendo	02/06	84%
MegaMan Network Trans...	Capcom	08/03	68%
Men in Black 2: Alien ...	Atari	03/03	59%
Metal Arms: Glitch in the ...	Vivendi	12/03	76%
Minority Report	Activision	05/03	54%
Monopoly Party	Atari	02/03	61%
Monster Jam: Maximum ...	Ubisoft	01/03	55%
Mystic Heroes	THQ	12/02	63%
Peter Jackson's King Kong	Ubisoft	01/06	87%
P.N.03	Capcom	09/03	79%
Reign of Fire	Konami	01/03	62%
Robotech Battlecry	TDK	12/02	73%
Smuggler's Run Warzones	Take 2	10/02	82%
Spartan: Total Warrior	Sega	11/05	81%
Spawn: Armageddon	EA	04/04	67%
Spider-Man: The Movie	Activision	07/02	83%
Star Fox Assault	Nintendo	05/05	77%
Star Wars: Bounty Hunter	EA	02/03	84%
Star Wars Rogue Squadron II	EA	05/02	90%
Star Wars Rogue Squadron III	Activision	12/03	91%
Star Wars: The Clone Wars	EA	12/02	79%
Taz Wanted	Atari	10/02	68%
Terminator 3	Atari	11/04	81%
The Hulk	Vivendi	07/03	73%
The Incredible Hulk: U.D.	Vivendi	11/05	83%
Top Gun: Combat Zones	Avalon	12/02	76%
True Crime: New York City	Activision	01/06	70%
True Crime: Streets of L.A.	Activision	12/03	86%
Ultimate Spider-Man	Activision	12/05	80%
Universal Studios: Theme ...	Kemco	05/02	71%
Viewtiful Joe 2	Capcom	03/05	90%
WWE Crush Hour	THQ	05/03	61%

ACTION-ADVENTURE

Metal Gear Solid: T. T. Snakes
Bisher einziger, aber grandioser GC-Auftritt von Solid Snake

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Asterix & Obelix XXL	Atari	09/04	69%
Batman Begins	EA	08/05	76%
Batman: Dark Tomorrow	Vidis	04/03	69%
Beyond Good & Evil	Ubisoft	04/04	89%
Bionicle: The Game	EA	11/03	68%
Blood Omen 2	Eidos	02/03	85%
Böse Nachbarn	Koch Media	03/05	66%
Bratz Rock Angelz	THQ	02/06	76%
Buffy: Chaos Bleeds	Vivendi	11/03	79%
Casper	TDK	12/02	66%
Conan	TDK	06/04	73%
Disney's Winnie Puuh	Ubisoft	05/05	67%
Dragon's Lair 3D: Special ...	THQ	05/04	65%
Eternal Darkness: S.R.	Nintendo	11/02	90%
Findet Nemo	THQ	12/03	69%
Große Haie – Kleine Fische	Activision	13/04	70%
Harry Potter u. d. Feuerkelch	EA	01/06	82%
Harry Potter u. d. Gefangene ...	EA	08/04	74%
Harry Potter u. d. Kammer ...	EA	01/03	74%
Harry Potter u. d. Stein ...	EA	02/04	70%
Hitman 2: Silent Assassin	Eidos	08/03	85%
Jimmy Neutron	THQ	04/03	59%
Killer 7	Capcom	08/05	86%
Knights of the Temple	TDK	05/04	85%
Largo Winch	Ubisoft	12/02	69%
Luigi's Mansion	Nintendo	05/02	87%
Metal Gear Solid: The Twin ...	Konami	05/04	90%
Mission: Impossible	Atari	06/04	80%
Pitfall: Die verlorene Expedition	Activision	05/04	82%
Pokémon Channel	Nintendo	05/04	78%
Prince of Persia: The Sands ...	Ubisoft	04/04	91%
PoP: The Two Thrones	Ubisoft	01/06	90%
PoP: Warrior Within	Ubisoft	01/05	92%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubisoft	03/03	89%
Resident Evil	Capcom	09/02	88%
Resident Evil Zero	Capcom	03/03	89%
Resident Evil 4	Capcom	04/05	95%
Rogue Ops	Capcom	03/04	77%
Samurai Jack: The Shadow ...	Atari	09/04	48%
Second Sight	Codemasters	11/04	80%
Scooby-Doo! Nacht der ...	THQ	12/02	65%
Sphinx und die verfluchte ...	THQ	03/04	86%
Spider-Man 2	Activision	09/04	85%
SpongeBob: Battle for ...	THQ	04/04	70%
SpongeBob: Revenge of ...	THQ	04/03	69%
Spyro: Enter the Dragonfly	Vivendi	12/02	68%
Star Fox Adventures	Nintendo	12/02	91%
Super Mario Sunshine	Nintendo	10/02	91%
Superman: Shadow of ...	Atari	05/03	45%
Teenage Mutant Ninja Turtles	Konami	05/04	58%
Teenage Mutant Ninja Turtles 2	Konami	05/05	65%
The Scorpion King	Vivendi	01/03	53%
Tom Clancy's Splinter Cell	Ubisoft	06/03	90%
Tom Clancy's Splinter Cell 2	Ubisoft	09/04	90%
Tom Clancy's Splinter Cell 3	Ubisoft	05/05	91%
Wario World	Nintendo	07/03	87%
Worms 3D	Atari	11/03	78%
X-Men 2: Wolverine's ...	Activision	06/03	67%
Zelda: The Wind Waker	Nintendo	05/03	95%
Zelda: Four Swords Adventures	Nintendo	02/05	88%

AMERICAN SPORTS

NFL Street 2
Auch in Hinterhöfen landet ihr fette Touchdowns – spaßig!

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Disney Sports Basketball	Konami	07/03	55%
Madden NFL 06	EA	10/05	89%
Madden NFL 2003	EA	12/02	88%
Madden NFL 2004	EA	10/03	90%
Madden NFL 2005	EA	11/04	91%
Mario Superstar Baseball	Nintendo	12/05	80%
NBA Courtside 2002	Nintendo	06/02	82%
NBA Live 2003	EA	02/03	83%
NBA Live 2004	EA	12/03	84%
NBA Live 2005	EA	13/04	85%
NBA Live 2006	EA	11/05	87%
NBA Street Vol. 2	EA	07/03	82%
NBA Street V3	EA	04/05	85%
NBA 2K3	Atari	04/03	85%
NFL 2K3	Atari	04/03	89%
NFL Street	EA	02/04	79%
NFL Street 2	EA	02/05	82%
NHL 06	EA	10/05	88%
NHL 2003	EA	12/02	85%
NHL 2004	EA	11/03	86%
NHL 2005	EA	11/04	88%
NHL 2K3	Atari	05/03	86%
NHL Hitz 2002	Konami	05/02	81%
NHL Hitz 2003	Konami	12/02	82%

BEAT 'EM UP

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Batman: Rise of Sin Tzu	Ubisoft	02/04	63%
Bloody Roar: Primal Fury	Activision	05/02	82%
Capcom vs. SNK 2 EO	EA	09/02	64%
Def Jam: Fight for NY	EA	12/04	87%
Digimon Rumble Arena 2	Atari	13/04	77%
Dragon Ball Z: Budokai	Atari	11/03	70%
Dragon Ball Z: Budokai 2	Atari	06/05	75%
Godzilla: Destroy all …	Atari	12/02	71%
Marvel Nemesis: Rise of …	EA	11/05	60%
Mortal Kombat: Deadly …	Konami	03/03	82%
Shrek SuperSlam	Activision	01/06	66%
Soul Calibur II	Nintendo	10/03	90%
Super Smash Bros. Melee	Nintendo	07/02	85%
UFC Throwdown	Ubisoft	11/02	67%
Viewtiful Joe	Capcom	11/03	90%
X-Men: Next Dimension	Activision	01/03	71%

EGO-SHOOTER

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Call of Duty	Activision	02/05	78%
Call of Duty 2: Big Red One	Activision	01/06	86%
Der Anschlag	Ubisoft	01/03	47%
Die Hard Vendetta	Vivendi	12/02	86%
Geist	Nintendo	11/05	79%
GoldenEye: Rogue Agent	EA	01/05	85%
James Bond 007: Agent im …	EA	07/02	83%
James Bond 007: Nightfire	EA	01/03	85%
James Bond 007: Alles oder …	EA	03/04	85%
Judge Dredd: Dredd vs. Death	Vivendi	02/04	57%
Medal of Honor: European Assault	EA	07/05	84%
Medal of Honor: Frontline	EA	01/03	87%
Medal of Honor: Rising Sun	EA	01/04	79%
Metroid Prime	Nintendo	04/03	94%
Metroid Prime 2: Echoes	Nintendo	13/04	94%
Red Faction 2	THQ	07/03	83%
Serious Sam: The Next …	Take 2	06/04	72%
Star Wars Jedi Knight II …	Activision	01/03	83%
TimeSplitters 2	Eidos	12/02	88%
TimeSplitters Future Perfect	EA	03/05	87%
Tom Clancy's Ghost Recon	Ubisoft	04/03	78%
Tom Clancy's Ghost Recon 2	Ubisoft	05/05	80%
Tom Clancy's Rainbow Six 3	Ubisoft	08/04	80%
Turok Evolution	Acclaim	11/02	79%
XIII	Ubisoft	12/03	88%

FUSSBALL

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Disney Sports Fußball	Konami	02/03	62%
FIFA Fußball WM 2002	EA	05/02	82%
FIFA 06	EA	10/05	89%
FIFA Football 2003	EA	12/02	83%
FIFA Football 2004	EA	12/03	85%
FIFA Football 2005	EA	12/04	87%
FIFA Street	EA	04/05	70%
ISS 2	Konami	05/02	72%
ISS 3	Konami	07/03	72%
Mario Smash Football	Nintendo	12/05	85%
RedCard	Konami	08/02	69%
Sega Soccer Slam	Atari	11/02	82%
UEFA C. League 2004-2005	EA	04/05	87%
Virtua Striker 3	Sega	08/02	67%

JUMP & RUN

Donkey Kong Jungle Beat
Innovatives und liebevoll durchgestyltes Abenteuer mit Donkey Kong

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Animaniacs	Flashpoint	07/05	65%
Billy Hatcher and the …	Atari	12/03	78%
Carmen Sandiego	Acclaim	06/04	70%
Castleween	Wanadoo	06/03	49%
Crash Bandicoot: Der Zorn …	Vivendi	10/02	83%
Der Hobbit	Vivendi	01/04	76%
Donald Duck: Phantomias	Ubisoft	01/03	68%
Donald Duck: Quack Attack	Ubisoft	05/02	70%
Donkey Kong Jungle Beat	Nintendo	03/05	88%
Dr. Muto	Konami	04/03	75%
Kao the Kangaroo Round 2	JoWooD Prod.	01/05	78%
LEGO Star Wars: Das Videospiel	Eidos	12/05	82%
Lemony Snicket: Rätselhafte E.	Activision	04/05	74%
Looney Tunes: Back in Action	EA	01/04	70%
Madagascar	Activision	08/05	77%
Pac-Man World 2	EA	05/03	72%
Robots	Vivendi	05/05	71%
Scooby-Doo! Fluch der …	THQ	06/04	67%
Shadow the Hedgehog	Sega	01/06	67%
Shrek 2	Activision	08/04	80%
Sonic Adventure 2: Battle	Atari	05/02	81%
Sonic Adventure DX	Atari	08/03	59%
Sonic Gems Collection	Sega	12/05	65%
Sonic Heroes	Atari	03/04	83%
Sonic Mega Collection	Atari	05/03	83%
SpongeBob Schwammkopf	THQ	02/05	79%
Spyro: A Hero's Tail	Atari	13/04	80%
Tak und die Macht des Juju	THQ	04/04	83%
Tak und der Stab der Träume	THQ	04/05	83%
Ty the Tasmanian Tiger	EA	01/03	61%
Ty the Tasmanian Tiger 2	EA	13/03	74%
Vexx	Acclaim	04/03	74%
Wallace & Gromit in …	Acclaim	02/04	72%
Zapper	Atari	04/03	76%

GESCHICKLICHKEIT

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Bomberman Generation	Vivendi	12/02	74%
Dancing Stage Mario Mix	Nintendo	11/05	85%
Disney's Magical Mirror	Nintendo	10/02	70%
Disney Party	EA	11/03	53%
Donkey Konga	Nintendo	11/04	89%
Donkey Konga 2	Nintendo	06/05	89%
Eggo Mania	Kemco	09/02	80%
MC GROOVZ danceCRAZE	MadCatz	09/05	40%
SpongeBob Schw.: Film ab!	THQ	02/06	80%
Puyo Pop Fever	Atari	04/04	78%
Super Bust-A-Move All Stars	Ubisoft	11/03	76%
Super Monkey Ball	Atari	05/02	81%
Super Monkey Ball 2	Atari	04/03	84%
Tetris Worlds	THQ	11/02	60%
Wario Ware, Inc. – Mega …	Nintendo	10/04	70%
Worms Blast	Ubisoft	11/02	64%
Zoo Cube	Acclaim	08/02	66%

TRENDSPORT

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
1080° Avalanche	Nintendo	01/04	78%
Aggressive Inline	Acclaim	09/02	89%
Big Air Freestyle	Atari	11/02	53%
BMX XXX	Acclaim	02/03	69%
Dark Summit	THQ	06/02	83%
Dave Mirra Freestyle BMX 2	Acclaim	05/02	78%
Disney Sports Skateboarding	Konami	04/03	45%
Disney's Extreme Skate…	Activision	10/03	83%
Evolution Skateboarding	Konami	04/03	53%
Evolution Snowboarding	Konami	04/03	62%
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	12/02	78%
Mat Hoffman's Pro BMX 2	Activision	12/02	75%
SSX 3	EA	01/04	89%
SSX On Tour	EA	11/05	90%
SSX Tricky	EA	08/02	84%
Tony Hawk's American Waste…	Activision	12/05	90%
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	05/02	88%
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	01/03	88%
Tony Hawk's Underground	Activision	01/04	90%
Tony Hawk's Underground 2	Activision	12/04	91%
Whirl Tour	Vivendi	03/03	75%

LOW BUDGET

Wer zurzeit ziemlich knapp bei Kasse ist, muss trotzdem nicht leer ausgehen. Folgende Spiele könnt ihr euch nämlich schon für maximal 30 Euro unter den Nagel reißen.

Star Fox Adventures
Grafisch eines der besten GC-Spiele, das auch durch spielerische Qualitäten überzeugt.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Beyond Good & Evil	Ubisoft	04/04	89%
HdR: Das dritte Zeitalter	EA	12/04	83%
HdR: Die Rückkehr des Königs	EA	12/03	83%
Die Hard Vendetta	Vivendi	12/02	86%
Die Sims brechen aus	EA	01/04	86%
Dragon Ball Z: Budokai	Atari	11/03	70%
Enter the Matrix	Atari	06/03	75%
F-Zero GX	Nintendo	12/03	91%
FIFA Football 2003	EA	12/02	83%
FIFA Football 2004	EA	12/03	85%
FIFA Football 2005	EA	12/04	87%
Findet Nemo	THQ	12/03	69%
Große Haie – Kleine Fische	Activision	13/04	70%
Harry Potter und der …	EA	08/04	74%
Harry Potter: Quidditch WM	EA	01/04	71%
James Bond 007: Alles oder …	EA	03/04	85%
James Bond 007: Nightfire	EA	01/03	85%
Judge Dredd	Vivendi	02/04	57%
Luigi's Mansion	Nintendo	05/02	86%
Mario Party 4	Nintendo	12/02	74%
Mario Party 5	Nintendo	01/04	75%
Medal of Honor: Frontline	EA	01/03	87%
Metroid Prime	Nintendo	04/03	94%
Minority Report	Activision	05/03	54%
Mission: Impossible	Atari	05/03	80%
Mortal Kombat: DA	Konami	03/03	82%
Need for Speed Underground	EA	12/03	84%
Need for Speed Underground 2	EA	13/04	87%
Pikmin	Nintendo	07/02	88%
Pokémon Channel	Nintendo	05/04	78%
Prince of Persia: Warrior Within	Ubisoft	01/05	92%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubisoft	03/03	89%
Resident Evil Zero	Capcom	03/03	89%
Serious Sam: Next Encounter	Take 2	06/04	72%
Shrek 2	Activision	08/04	80%
Sonic Adventure 2: Battle	Atari	05/02	81%
Sonic Heroes	Atari	03/04	83%
Soul Calibur II	Nintendo	10/03	90%
Spider-Man 2	Activision	09/04	85%
SpongeBob: Battle for …	THQ	04/04	70%
Spyro: Enter The Dragonfly	Vivendi	12/02	68%
Star Fox Adventures	Nintendo	12/02	91%
Star Wars Rogue Squadron III	Activision	12/03	91%
Super Mario Sunshine	Nintendo	10/02	91%
Super Monkey Ball 2	Atari	04/03	84%
Super Smash Bros. Melee	Nintendo	07/02	85%
Tony Hawk's Underground 2	Activision	12/04	91%
World Racing	TDK	03/04	73%
XGRA	Acclaim	01/04	83%
XIII	Ubisoft	12/03	88%
X-Men Legends	Activision	12/04	82%
Zelda: The Wind Waker	Nintendo	05/03	95%

RENNSPIELE

F-Zero GX
Der Future-Renner definiert das Wort „Geschwindigkeit" neu.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
18 Wheeler American Pro ...	Acclaim	06/02	72%
ATV: Quad Power Racing 2	Acclaim	03/03	80%
Big Mutha Truckers	Empire	11/03	79%
Burnout	Acclaim	05/02	85%
Burnout 2	Acclaim	06/03	88%
Cel Damage	EA	05/02	65%
Crash Nitro Kart	Vivendi	01/04	76%
Crazy Taxi	Acclaim	05/02	85%
Crash Tag Team Racing	Vivendi	12/05	81%
Dakar 2	Acclaim	04/03	69%
Driven	Ubisoft	05/02	69%
Drome Racers	EA	11/03	77%
Extreme-G 3	Acclaim	05/02	81%
F1 2002	EA	09/02	77%
F1 Career Challenge	EA	08/03	77%
Freakstyle	EA	11/02	85%
F-Zero GX	Nintendo	12/03	91%
Hot Wheels: Velocity X	THQ	01/03	58%
Jeremy McGrath ...	Acclaim	07/02	40%
Mario Kart: Double Dash!!	Nintendo	12/03	89%
Micro Machines Explosion	Atari	03/03	74%
MX Superfly	THQ	11/02	80%
Need for Speed: Hot Pursuit 2	EA	12/02	75%
Need for Speed: Most Wanted	EA	01/06	80%
Need for Speed Underground	EA	12/03	84%
Need for Speed Underground 2	EA	13/04	87%
Pro Rally 2002	Ubisoft	11/02	76%
R: Racing	EA	04/04	72%
Rally Championship	Bigben	04/03	67%
Smuggler's Run: Warzones	Take 2	10/02	82%
Speed Challenge	Ubisoft	11/02	68%
Speed Kings	Acclaim	08/03	76%
Spy Hunter	Konami	08/02	69%
Starsky & Hutch	Empire	11/03	70%
Street Racing Syndicate	Nintendo	05/05	70%
SX Superstar	Acclaim	08/03	61%
The Italian Job	Eidos	02/04	67%
The Simpsons: Hit & Run	Vivendi	12/03	78%
The Simpsons: Road Rage	EA	05/02	70%
V-Rally 3	Atari	07/03	73%
Wave Race: Blue Storm	Nintendo	05/02	87%
World Racing	TDK	03/04	73%
Wreckless	Activision	01/03	76%
XGRA	Acclaim	01/04	83%

WRESTLING

WWE: Day of Reckoning 2
Wrestlingfreunde greifen auf dem GC zum Tag der Abrechnung.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Def Jam Vendetta	EA	07/03	80%
Legends of Wrestling	Acclaim	07/02	56%
Legends of Wrestling 2	Acclaim	04/03	70%
WWE: Day of Reckoning	THQ	11/04	86%
WWE: Day of Reckoning 2	THQ	10/05	88%
WWE Wrestlemania XIII	THQ	11/02	73%
WWE Wrestlemania XIX	THQ	10/03	80%

ROLLENSPIELE

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Baldur's Gate: Dark Alliance	Vivendi	04/03	84%
Baten Kaitos	Nintendo	05/05	86%
Der Herr der Ringe: Das dritte ...	EA	13/04	83%
Evolution Worlds	Ubisoft	03/03	63%
Final Fantasy: CC	Nintendo	04/04	88%
Gladius	Activision	02/04	83%
Lost Kingdoms	Activision	08/02	83%
Lost Kingdoms 2	Activision	06/03	83%
MegaMan X: Command Mission	Capcom	13/04	80%
Paper Mario 2	Nintendo	13/04	90%
Pokémon Colosseum	Nintendo	02/04	90%
Pokémon XD: Der dunkle Sturm	Nintendo	12/05	89%
PSO: Episode I & II	Atari	04/03	82%
Skies of Arcadia Legends	Atari	06/03	88%
Summoner 2	THQ	04/03	83%
Tales of Symphonia	Namco	13/04	89%
X-Men Legends	Activision	12/04	82%
X-Men Legends II: Rise of ...	Activision	12/05	84%
Yu-Gi-Oh! Königreich ...	Konami	01/05	60%

SIMULATION

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Animal Crossing	Nintendo	11/04	89%
Die Sims	EA	05/03	85%
Die Sims 2	EA	12/05	83%
Die Sims brechen aus	EA	01/04	86%
Die URBZ: Sims in the City	EA	01/05	80%
Harvest Moon	Ubisoft	05/04	78%

SPORT (SONSTIGES)

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Ace Golf	Eidos	12/02	78%
Beach Spikers	Atari	10/02	85%
ESPN Int. Winter Sports	Konami	05/02	74%
Fight Night Round 2	EA	05/05	85%
Harry Potter: Quidditch WM	EA	01/04	71%
Knockout Kings 2003	EA	02/03	82%
Mario Golf: Toadstool Tour	Nintendo	07/04	81%
Mario Power Tennis	Nintendo	03/05	89%
Outlaw Golf	TDK	08/03	70%
Pro Tennis WTA Tour	Konami	11/02	55%
Ribbit King	Atari	12/04	64%
Rocky	Rage	12/02	84%
Tiger Woods PGA Tour 2004	EA	11/03	89%
Tiger Woods PGA Tour 2005	EA	11/04	90%

GAME BOY

Hier zeigen wir euch die absoluten Top-Titel für den GB:

TITEL	HERST.	AUSGABE	%
ACTION			
Metroid Zero Mission	Nintendo	04/04	90%
ACTION-ADVENTURE			
Zelda: The Minish Cap	Nintendo	13/04	93%
ADVENTURE			
Hamtaro: Ham Ham Heart ...	Nintendo	08/03	83%
BEAT 'EM UP			
Super Street Fighter II Turbo	Ubisoft	11/01	85%
EGO-SHOOTER			
Doom II	Activision	02/03	87%
FUSSBALL			
FIFA Football 2005	Electronic Arts	13/04	87%
GESCHICKLICHKEIT			
Pokémon Pinball: R & S	Nintendo	12/03	85%
JUMP & RUN			
Super Mario World	Nintendo	04/02	92%
MUSIC/ENTERTAINMENT			
Pocket Music	Ubisoft	03/02	70%
RENNSPIEL			
Top Gear Rally	Nintendo	12/03	90%
ROLLENSPIEL			
Golden Sun: Die vergessene ...	Nintendo	10/03	89%
SIMULATION			
Harvest Moon: Friends of ...	Ubisoft	02/04	90%
SPORT (SONSTIGE)			
Mario Power Tennis	Nintendo	12/05	89%
STRATEGIE			
Fire Emblem	Nintendo	09/04	91%
TRENDSPORT			
Tony Hawk's Underground 2	Activision	13/04	92%
WRESTLING			
WWF Road to Wrestlemania	THQ	12/01	70%

STRATEGIE

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Battalion Wars	Nintendo	01/06	78%
Doshin the Giant	Nintendo	10/02	80%
Fire Emblem: Path of Radiance	Nintendo	12/05	90%
Future Tactics	JoWooD	01/05	73%
Goblin Commander	Bigben	05/04	80%
Phantasy Star Online III	Revolution	07/04	86%
Pikmin	Nintendo	07/02	88%
Pikmin 2	Nintendo	11/02	90%

NINTENDO DS

Hier seht ihr alle bislang veröffentlichten DS-Titel im Überblick:

TITEL	HERST.	AUSGABE	%
ACTION			
Die Unglaublichen 2	THQ	02/06	71%
Nanostray	THQ	11/05	81%
Retro Atari Collection	Atari	05/05	70%
Space Invaders Revolution	Atari	09/05	62%
Star Wars Episode III ...	Ubisoft	06/05	70%
Ultimate Spider-Man	Activision	02/05	82%
ACTION-ADVENTURE			
Another Code: Doppelte ...	Nintendo	07/05	85%
Castlevania: Dawn of ...	Konami	10/05	87%
Die Chroniken von Narnia ...	Buena Vista	01/06	75%
Harry Potter und der Feuer...	EA	01/06	78%
Peter Jackson's King Kong	Ubisoft	02/06	38%
Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft	08/05	74%
SpongeBob Schw.: Der gelbe ...	THQ	02/06	70%
BEAT 'EM UP			
Dragon Ball Z. Supers...	Atari	02/06	74%
Shrek SuperSlam	Activision	01/06	62%
EGO-SHOOTER			
GoldenEye: Rogue Agent	Electronic Arts	08/05	74%
GESCHICKLICHKEIT			
Bomberman DS	Ubisoft	08/05	90%
Bubble Bobble Revolution	Atari	02/06	78%
Meteos	Nintendo	10/05	90%
Mr. Driller	Namco	02/05	60%
Pac'n Roll	Nintendo	12/05	75%
Pac Pix	Nintendo	07/05	80%
Ping Pals	THQ	02/05	27%
Pokémon Dash	Nintendo	02/05	65%
Polarium	Nintendo	02/05	88%
Project Rub	Nintendo	02/05	81%
Yoshi's Touch & Go	Nintendo	06/05	77%
Wario Ware Touched	Nintendo	02/05	87%
Zoo Keeper	Nintendo	03/05	81%
JUMP & RUN			
Animaniacs: Lights ...	Flashpoint	11/05	59%
Kirby: Power Paintbrush	Nintendo	12/05	90%
Madagascar	Activision	09/05	68%
Robots Vivendi	Universal	03/05	70%
Rayman DS	Ubisoft	04/05	83%
Sonic Rush	Sega	12/05	87%
Spryo: Shadow Legacy	Vivendi Universal	12/05	70%
Super Mario 64	Nintendo	02/05	88%
Teenage Mutant Ninja T. 3	Konami	12/05	69%
RENNSPIEL			
Asphalt Urban GT	Ubisoft	02/05	72%
Burnout Legends	EA	01/06	75%
Mario Karts DS	Nintendo	12/05	94%
Need for Speed: Most W...	EA	01/06	69%
Need for Speed Under...	EA	07/05	74%
Ridge Racer DS	Nintendo	07/05	80%
ROLLENSPIEL			
Mario & Luigi: Partners ...	Nintendo	02/06	88%
SIMULATION			
Die Sims 2	EA	01/06	80%
Die URBZ: Sims in the City	EA	02/05	70%
Lost in Blue	Konami	12/05	79%
Mr. Driller	Namco	02/05	60%
Nintendogs	Nintendo	10/05	85%
SPORT			
FIFA 06	EA	12/05	77%
Nintendo Touch Golf ...	Nintendo	12/05	80%
Tiger Woods PGA Tour 2005	EA	02/05	58%
STRATEGIE			
Advance Wars: Dual Strike	Nintendo	10/05	90%
Battles of Prince of Persia	Ubisoft	02/06	68%
Yu-Gi-Oh! Nightmare ...	Konami	12/05	79%
Zoo Tycoon	THQ	11/05	78%
TRENDSPORT			
Tony Hawk's Am. Sk8land	Activision	01/06	86%

INFO-CENTER

DIE REDAKTION

HANS IPPISCH
35, REDAKTIONSDIREKTOR

... ist momentan tierisch im Stress. Für das zum Schießen witzige *Mario & Luigi: Partners in Time* nimmt er sich aber dennoch Zeit. Man gönnt sich ja sonst nichts!

FABIAN SLUGA
26, LEITENDER REDAKTEUR

... konnte für mehrere Wochen an keinen Online-Duellen in *Mario Kart DS* teilnehmen. Sein geliebter Nintendo DS hattte nach einem Sturz einen LCD-Bruch erlitten.

UDO CRNJAK
28, REDAKTEUR

... hat nach zweimaligem Durchspielen von *Mario & Luigi: Partners in Time* wieder an Rollenspielen Gefallen gefunden. Ach ja, und René. Ich sage nur eins: Selber :-)

HEINRICH LENHARDT
40, USA-KORRESPONDENT

... jubelt bei der Olympiade – wie es sich als braver Korrespondent gehört – fürs Eishockey-Team der kanadischen Wahlheimat.

SASCHA DOWIDAT
29, FREIER MITARBEITER

... hat auf einem Erlanger Flohmarkt bei minus 10 Grad 18 originalverpackte NES-Spiele vor dem Kältetod bewahrt und ihnen ein warmes Zuhause gegeben ;-)

YVES NAWROTH
21, REDAKTIONSASSISTENT

... kann es kaum erwarten, bis er seine Winterreifen wieder im Keller verstauen kann. Der Winter ist zwar ganz nett, aber jetzt kann's auch wieder wärmer werden.

LARS KROMAT
42, LAYOUT

Ein Zitat: „Sitze gerade in der Flughafen-Lounge im Hong Kong International Airport und genieße den Massagesessel." Zitat Ende. Lars, wir hassen dich!

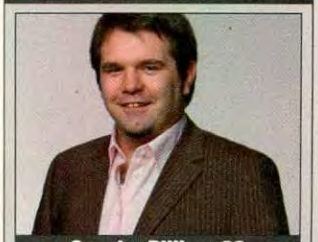
FLORIAN HANNICH
22, LAYOUT

... hat sich eine tropische Pflanzenlandschaft ins Tummelzimmer gestellt und genießt den schummrig-schönen Winter zwischen all dem holden, entspannenden Grün.

RENÉ WEINBERG
24, LAYOUT

... ist schon ganz heiß auf das kommende *Pokémon* und findet außerdem, dass Crunchynut mal wieder richtig Urlaub braucht. Der sieht schlimmer aus als ein *Resi*-Zombie.

REDAKTIONSVERHÖR



Sascha Pilling, 26

Was hast du denn mit der N-ZONE zu tun? Dich kenn ich gar nicht!
Seit einigen Jahren arbeite ich im Hintergrund für die N-ZONE. Als Content Manager kümmere ich mich vorrangig darum, redaktionelle Konzepte auf die Webseite www.n-zone.de zu übertragen. Ich sorge also dafür, dass der Inhalt der Website unseren Vorstellungen entspricht und auf dem aktuellen Stand bleibt. Außerdem bin ich für die technische Abwicklung des SMS-Services verantwortlich.

Bist du selbst auch Zocker?
Ja, und in diesem Jahr habe ich sogar ein Jubiläum: Vor 20 Jahren hatte ich den ersten Kontakt mit einem Videospiel namens *Pong*. Danach wurde das Zocken zu einem wichtigen Aspekt in meinem Leben. Dieser Leidenschaft verdanke ich es letztendlich auch, dass ich im Jahr 2000 zur Computec Media kam und dafür Freunde und Familie im Norden zurückließ. Der Anfang hier war schwer, aber die Möglichkeit, mein Hobby zum Beruf zu machen, hat mich total motiviert. Letztendlich hat es sich doch ausgezahlt, dass ich in meiner Jugend, entgegen dem Rat meiner Eltern, so viel gezockt habe.

Was machst du in deiner Freizeit?
Ich spiele in einer Rockband (The Roflcopters), lese sehr gern und unternehme viel mit meiner Freundin. Gezockt wird natürlich auch ;-)

■ Spiele mit einer Einzelspieler-Wertung von 85% oder mehr erhalten dieses Hit-Prädikat.

■ Spiele mit einer Multiplayer-Wertung von 85% oder mehr erhalten diesen Multiplayer-Hit.

■ Spiele mit diesem Symbol erhielten von der USK das Prädikat „Keine Jugendfreigabe".

■ Bei einem Test mit diesem Symbol handelt es sich um einen Titel aus Japan oder den USA, der noch nicht in Deutschland erhältlich ist. Ob der Titel in Deutschland erscheinen wird, könnt ihr im jeweiligen Test nachlesen.

■ Aufgepasst! Dieses Symbol zeigt an, dass wir überraschende Storywendungen verraten.

UNSERE EINSCHÄTZUNGEN KURZ ERKLÄRT

SUPER Dieser Hammer wird wahrscheinlich 90% oder mehr absahnen.

SEHR GUT Ein Spiel mit echtem Hitpotenzial, das zwischen 83% und 89% landen wird.

GUT Die Testversion des Spiels wird voraussichtlich zwischen 70% und 82% bekommen.

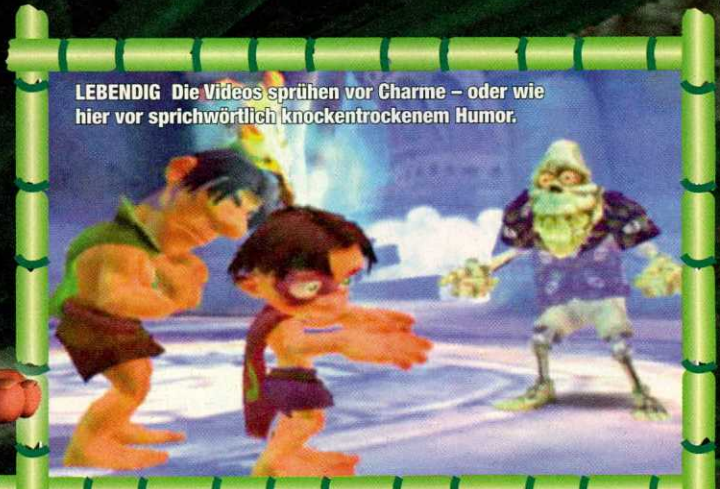
OK Ein durchschnittlicher Titel, der wahrscheinlich zwischen 50% und 69% abstaubt.

SCHWACH Mehr als 30% bis 49% werden beim Test wohl nicht drin sein.

SCHLECHT Würg! Die Testversion dürfte höchstens 29% ergattern.

Tak: Die große Juju-Jagd

Von zwei bärenstarken Typen, die auszogen, die Ehre des Pupununu-Stammes zu retten!



LEBENDIG Die Videos sprühen vor Charme – oder wie hier vor sprichwörtlich knockentrockenem Humor.

DRESCHFLEGEL Wenn Tak die Fäuste auspackt, fliegen die Funken – und hoffentlich bröckelt's auch gleich.

FACKELMANN Diese Fackelsäulen müssen erst entzündet werden und legen im Level einen neuen Weg frei.

Während in Deutschland mehr oder weniger begabte Sänger um die nächste Top-10-Platzierung in den Charts trällern, messen sich die Eingeborenen im tiefen Urwald in einem erbarmungslosen Wettstreit – der Juju-Jagd! Vier Stämme treten gegeneinander an, um zu ermitteln, welcher Teilnehmer am Ende die Gunst der mysteriösen Mond-Juju-Göttin erlangt. So eine Gottheit zu überzeugen, ist aber alles andere als leicht: Weder durch pure Gewalt noch durch den blanken Einsatz von Grips lässt sich die Dame überzeugen. Aber was einer allein nicht kann, schaffen zwei zusammen locker! So schließen sich Tak und Lok, beide Angehörige des Pupununu-Stammes, zusammen – ihre Mission: den Wettstreit mit Esprit, Charme und jeder Menge Humor für sich zu entscheiden!

ES GIBT VIEL ZU TUN, PACKEN WIR'S AN!

Die große Juju-Jagd führt die beiden Haudegen an 16 Schauplätze, die thematisch an die Welten der beiden Vorgänger erinnern: Neben Levels, die im dichten Dschungel-Dickicht angesiedelt sind, führt euch die Reise über tiefe Canyons sowie in Abschnitte, die von Geistern und Feuer speienden Unholden bevölkert werden. Nachdem Tak und Lok in einer Welt abgesetzt wurden, beginnt für sie ein Wettlauf mit der Zeit: Anders als in den bisherigen Teilen werdet ihr diesmal durch ein straffes Zeitlimit auf Trab gehalten. Schafft ihr es, den Level vor Ablauf des Timers zu beenden, wird euch Zugang zu einem Bonusabschnitt gewährt, in dem jeweils ein besonders wertvoller Gegenstand verborgen ist. Um diesen an Land zu ziehen, seilt ihr euch beispielsweise an Lianen ins Tal ab, hopst über Plattformen und kämpft gegen

HEXENKESSEL ADE An solchen Portalen zaubert Tak und lässt zum Beispiel Plattformen aus dem Boden schießen.

TRITTFEST Mit diesem Geschütz bombt ihr die Pfeiler nach unten, um den Weg fortzusetzen.

LUCKY LUKE? Wie ein Cowboy fesselt Tak seinen Kumpel mit einem Lasso und zieht ihn so auf die andere Seite.

INFO SO SPIELT SICH EIN LEVEL

Zwei wie Pech und Schwefel

Tak und Lok sind in ihrem neuen Abenteuer unzertrennlich und müssen sich gegenseitig aus der Patsche helfen. Wir geben euch anhand des Abschnitts „Silbersteinküste“ Einblicke in die abwechslungsreichen Teamaufgaben.

Mit Karacho ins Abenteuer: An einer Liane seilen sich die beiden Helden ins Tal ab.

In Deckung: Lok hat eine Dynamitkiste zur Explosion gebracht und zu spät das Weite gesucht.

Ein Sprung auf den Schalter lässt die Haie zuschnappen. Dadurch werden die Gegner zermalmt.

Lok ist Nichtschwimmer, also aktiviert Tak für ihn Plattformen, über die er hüpfen kann.

Mit einer TNT-Kiste zertrümmern die beiden hier die Käfige, um die Fackeln freizulegen.

Guten Flug! Tok wirft seinen Partner in die Luft, damit dieser auf die Hängebrücke gelangt.

Auf dem Rücken eines Nashorns durchquert Tak hier die stacheligen Büsche. Lok rückt nach ...

... und beendet den Level schließlich durch einen Sprung ins magische Portal. Etappe geschafft!

zahlreiche Feinde. Der Lohn der Mühe: ein satter Punktebonus! Allerdings ist es kein Beinbruch, wenn ihr den Level nicht rechtzeitig beendet: In diesem Fall dürft ihr den Abschnitt entweder noch einmal von vorne beginnen oder – für ganz faule Stammeskrieger – einfach ohne die Aussicht auf Bonuspunkte weiterspielen. In spielerischer Hinsicht erwartet euch ein gelungener Mix aus fairen Sprungpassagen, altbackenen Schalterrätseln und simplen Puzzles, in denen ihr beispielsweise Dynamitkisten zu einem riesigen Steinhaufen schleppen und dort zur Explosion bringen müsst. Seid ihr am Ende eines Abschnitts ins magische Portal gehüpft, landet ihr wieder auf der Oberwelt und dürft von dort aus den nächsten Abschnitt bereisen.

RECHTE UND LINKE HAND

Alleine ist Tak ja schon ein fideler Hüpfer, doch im Doppelpack mit Lok sind die beiden nicht zu bremsen. In der großen Juju-Jagd steuert ihr jeweils einen Partner des ungleichen Heldenduos und wechselt den Charakter mit der Z-Taste. Die Rätsel wurden dabei selbstverständlich den individuellen Kräften angepasst: Berufsschamane Tak nutzt sein Zauberhandwerk dazu, um Gegner mit magischen Attacken niederzustrecken oder seinen Kumpel wie an einem Gummiband über tiefe Schluchten zu ziehen. Lok ist dagegen der geborene Kletterer und Krieger. Auch schwere Lasten transportiert der durchtrainierte Hüne, ohne dabei ins Schwitzen zu geraten – egal, ob es sich beim Ballast um eine TNT-Kiste oder seinen fliegengewichtigen Partner handelt. Durch gleichzeitiges Betätigen der rechten Schultertaste und des Z-Knopfes könnt ihr eurem Kumpel darüber hinaus befehlen, stehenzu-

bleiben. Dies ist insbesondere bei den häufigen Schalterrätseln wichtig. So hüpft Lok beispielsweise auf eine Plattform, die Tak durch einen beherzten Sprung zuvor aktiviert hat. An manchen Stellen teilt sich der Bildschirm zudem vertikal. Ihr lotst die Helden dann durch verschiedene Bereiche eines Levels und agiert erst am Ende wieder mit beiden zusammen. Die KI eures hinterhertrottenden Gehilfen ist übrigens recht ordentlich ausgefallen – es gibt also keinen Grund, ins Joypad zu beißen, denn euer Partner mischt selbst bei Kämpfen ordentlich mit.

HUCKEPACK

Zur Höchstform läuft *Die große Juju-Jagd* auf, wenn zwei Spieler gemeinsam durch die Levels turnen. Das Highlight: Euer Kumpel kann sich jederzeit ins Hauptabenteuer einklinken, indem er einen zweiten Controller anschließt. Die Levels werden dann von beiden Teilnehmern ohne spielerische Abstriche gemeinsam bestritten – das Ganze erinnert sogar stellenweise an die genialen Teamrätsel von *The Legend of Zelda: Four Swords Adventures* (GameCube).

GRAFIKZAUBER?

Technisch hat Entwickler Avalanche gegenüber dem letzten Teil leider kaum etwas verbessert: Die Texturen sind immer noch recht detailarm und die einzelnen Ruckler und Clippingfehler – etwa, wenn ihr in den Abgrund plumpst und durch einen Felsen fallt – hätten mit etwas Feinschliff beseitigt werden können. Ganze Arbeit haben dagegen die Cartoon-Profis vom Kindersender Nickelodeon geleistet, welche die humorvollen Zwischensequenzen mit ihren sympathisch-kauzigen Darstellern beisteuerten. Alles in allem setzt *Die große Juju-Jagd* auf das Erfolgsrezept der Vorgänger. Der Titel bietet zwar keine spielerischen und technischen Revolutionen, wartet dafür aber mit einem überaus witzigen Koop-Modus und neuen Herausforderungen für Nachwuchs-Schamanen und Großstadtindianer auf. Hugh, ich habe gesprochen!

CHRISTOPH KRAUS

DETAIL-CHECK TAK: DIE GROSSE JUJU-JAGD

Lohnt sich der Juju-Jagdschein?

Taks drittes Abenteuer macht nur wenige Dinge anders als der Vorgänger, aber einiges noch besser.

TAK: DIE GROSSE JUJU-JAGD

UMFANG ★★★★½

Umgebungen: 15 Levels plus Tutorial

Besonderheiten: Zahlreiche Artworks und Sounds aus dem Spiel können erspielt werden. Eine Hand voll Trailer zu neuen THQ-Spielen sind dagegen eher als Werbung zu verstehen.

Multiplayer-Modus: Der Koop-Modus ist der Höhepunkt des Spiels. Zwei Spieler bestreiten hier das gesamte Soloabenteuer zusammen. Gelungen und spielerisch klasse umgesetzt!

GAMEPLAY ★★★★★

Stellenwert: Großer Wert wird auf die individuellen Fähigkeiten von Tak und Lok gelegt. Deshalb kommt vor allem im Koop-Modus Spaß auf.

Rätselanteil: Hoch. Dies ist primär auf die zwei Hauptdarsteller zurückzuführen. Allerdings sind nach wie vor viele Geschicklichkeitsabschnitte integriert.

Upgrades: Tak und Lok lernen Zaubersprüche wie Heilung oder das Werfen des Partners über Schluchten. Manchmal verwandelt ihr euch sogar in einen Hummer oder ein Huhn.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Neben alten Stärken blieben leider auch die alten Schwächen haften: So sehen die Texturen immer noch recht verwaschen aus, manchmal ruckelt's sogar.

Sound: Eigentlich sehr atmosphärisch, aber abrupte Übergänge beim Wechsel der Musik trüben den Hörgenuss.

Zwischensequenzen: Den charismatischen Figuren wird erneut eine deutsche Sprachausgabe in den Mund gelegt. Allesamt sehr witzig!

MOTIVATIONSKURVE

1 Man ist mit dem Setting vertraut. Das fördert den Einstieg.

2 Der Charakterwechsel begeistert, die Steuerung ist verinnerlicht.

3 Schwierige Stellen häufen sich, Checkpoints sind aber fair gesetzt.

4 Man traut sich noch einmal mit einem Freund durchs Abenteuer.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

TAK 2: DER STAB DER TRÄUME

UMFANG ★★★★½

Umgebungen: 9 Abschnitte

Besonderheiten: 5 weitere Minispiele stehen für Solospieler bereit. Diese halten allerdings nur kurz bei der Stange. Zudem gibt es Konzeptzeichnungen und Videosequenzen.

Multiplayer-Modus: Bis zu zwei Spieler nehmen an 10 weitgehend witzigen Minispielen wie Snowboarden oder Tennis teil. Vier Charaktere können freigespielt werden, darunter Lok.

GAMEPLAY ★★★★½

Stellenwert: Im zweiten Teil wird verstärkt die Verwandlung in verschiedenen Tiere gefordert. Außerdem gibt es pro Level eigene Ziele.

Rätselanteil: Vernachlässigbar. Der Fokus liegt klar auf den Sprungpassagen, die teilweise durch unfaire Stellen Frust aufkommen lassen.

Upgrades: Die Juju-Fähigkeiten lassen sich erweitern, außerdem darf Tak in die Haut eines Bären, Eichhörnchens, Frosches und Wildschweins schlüpfen.

TECHNIK ★★★★½

Grafik: Bei Tak 2 wurde dieselbe Engine wie im dritten Teil verwendet. Während die Lichteffekte und die Levelarchitektur gelungen sind, trüben Ruckler und mäßige Texturen den Eindruck.

Sound: Tak 2 bietet ordentlich abgemischte Dschungelklänge, die das Geschehen gut unterhalten.

Zwischensequenzen: Die Videos können richtig punkten und bestechen durch einen klasse Humor und gute deutsche Synchronisation.

MOTIVATIONSKURVE

1 Die Charaktere sind sofort sympathisch. Das Abenteuer beginnt!

2 Mit der Zeit lernt man weitere Zaubersprüche und Fähigkeiten.

3 Frustige Momente können die gute Spielbarkeit nicht trüben.

4 Es wird gegen Ende frustiger. Das zehrt am Nervenkostüm.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

Fazit: Spielerisch orientiert sich Die große Juju-Jagd eng am Vorgänger, trotzdem machen sich keine Abnutzungserscheinungen breit. Im Gegenteil: Durch den Koop-Modus kommen Fans um einen erneuten Dschungeltrip nicht herum!

MEIN FAZIT SEHR GUT

Christoph Kraus
spielt mit dem dünnen Tak.

Im Grunde genommen ist *Die große Juju-Jagd* nichts anderes als eine aufgepäppelte Variante von *Tak 2*. Das Leveldesign stammt vom selben Entwicklerteam, auch die Grafik-Engine wurde recycelt. Dennoch überzeugt Teil 3 durch eigene Ideen wie die netten Teamrätsel und den Koop-Modus für zwei Spieler.

MEIN FAZIT SEHR GUT

Udo Crnjak
wählt den dicken Lok.

Nur so am Rande: Lok ist mir total ähnlich, gut aussehend und durchtrainiert. Darüber hinaus finde ich die neue Koop-Komponente überaus witzig. Es macht durchaus Spaß, sich gegenseitig abzusprechen und durch die bunten Levels zu springen. Enttäuscht bin nur etwas von der zu großen Ähnlichkeit zum Vorgänger.

TEST

TAK: DIE GROSSE ...

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Avalanche
Speichern:	6 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: **www.thq.de**

Spieler **1-2**	USK-Freigabe **Ab 6 Jahren**
Termin **10. Februar**	Preis **Ca. € 40,-**

- ⊕ Koop-Modus jederzeit anwählbar
- ⊕ Humorvolle Slapstick-Sequenzen
- ⊖ Technisch ohne Fortschritte
- ⊖ Abrupte Übergänge der Musik

CONTROLLER CHECK STANDARD

Grundsätzlich identisch zum Vorgänger, allerdings ist der Warten-Befehl unpraktisch belegt.

STEUERUNG **80%**

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
78%	82%	**83%**	81%

Der Solomodus führt die Erfolgsstory der Vorgänger fort, **im Koop-Modus setzt Tak neue Akzente.**

X ODER O Mit einem ordentlichen Tritt pfeffert ihr euren Gegner auf die andere Seite.

UNDURCHSICHTIG Auf der Tragfläche des Doppeldeckers geht die Hölle ab!

Viewtiful Joe: Red Hot Rumble

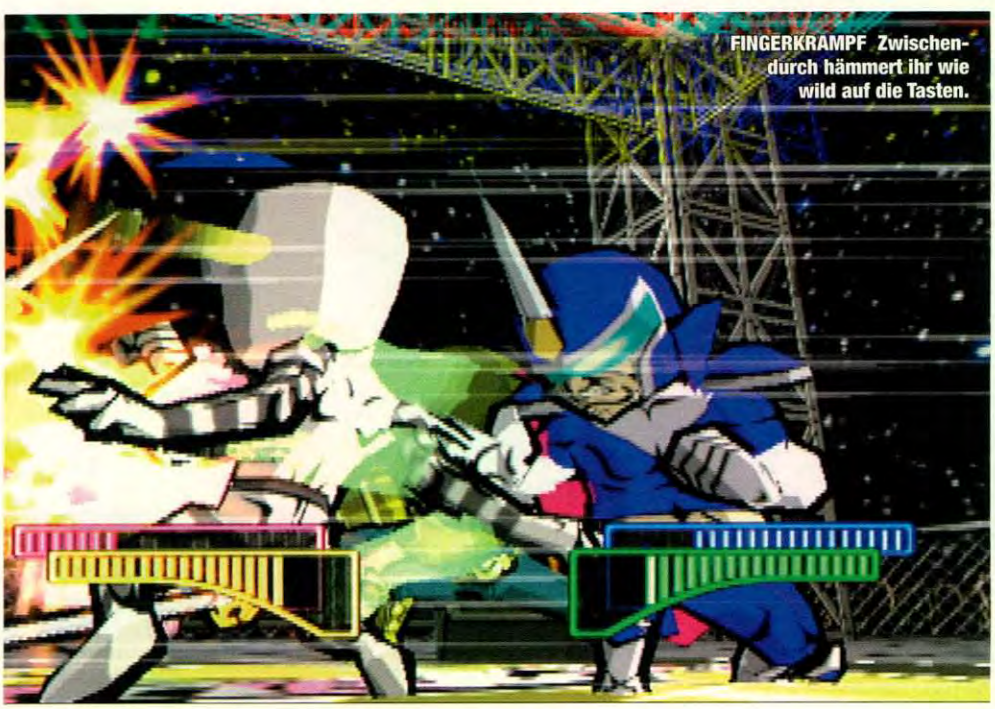
Was haben Capcoms Cel-Shading-Superhelden mit der **Chaostheorie** zu tun?

Ein Superheld kann es sich eigentlich nicht leisten, in Rente zu gehen. Wer sollte Gotham City oder Manhattan sonst vor dem Unheil bewahren? Captain Blue hat sich trotzdem in den Ruhestand verabschiedet – doch so ganz ohne Action geht es schließlich auch nicht. Deshalb hat der ehemalige Weltretter seinen Heldenanzug gegen einen Regiestuhl eingetauscht, um sich als Filmemacher einen Namen zu machen.

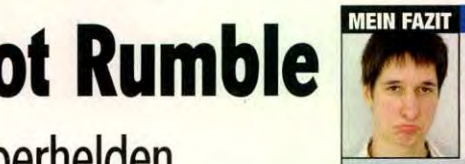
NACHWUCHS GESUCHT

Doch welchen Hauptdarsteller setzt Regisseur Blue ein? *Red Hot Rumble* soll die Antwort liefern: Ihr schlüpft ihr in die Rolle von zwölf Charakteren aus Capcoms Cel-Shading-Universum und kämpft in 24 Stages, die teilweise den beiden *Viewtiful Joe*-Teilen entliehen wurden. Natürlich prügelt ihr euch nicht nur als Joe, sondern dürft auch mit Silvia, Captain Blue Jr. oder freischaltbaren Figuren wie Sprocket kräftig Backpfeifen verteilen. Gewohnt gut ist die Steuerung, mit der ihr die ansehnlich modellierten Comic-Helden über den Bildschirm scheucht. Chaotisch wird es allerdings, wenn ihr mit mehr als zwei Spielern in die Arenen steigt. Denn einige der Levels sind so stark animiert, dass die Übersicht zu sehr darunter leidet. Habt ihr dann auch noch Charaktere gewählt, die sich farblich kaum voneinander unterscheiden, so könnt ihr kaum noch euren Spieler auf dem Screen orten. Dabei sind die Missionen in den einzelnen Stages eigentlich ganz witzig: Ihr kämpft unter anderem gegen einen Tornado-Boss oder müsst Bomben auf eure Rivalen schleudern. Während der Kämpfe lockern nette Minispieleinlagen das Geschehen auf – so müsst ihr im richtigen Augenblick eine ganz bestimmte Taste drücken oder die Sticks und das Steuerkreuz im Uhrzeigersinn rotieren lassen. Schade, dass durch den hohen Chaos-Faktor ausgerechnet das Multiplayer-Potenzial nicht ausgeschöpft wurde. Weniger ist halt manchmal doch mehr!

CHRISTOPH KRAUS


FINGERKRAMPF Zwischendurch hämmert ihr wie wild auf die Tasten.

MEIN FAZIT OK



Christoph Kraus blickt nicht mehr durch.

Krawumm! Schepper! Blitz! Wer schon bei *Super Smash Bros. Melee* die oftmals mangelnde Übersicht kritisierte, wird hier feststellen: Es geht noch chaotischer. Dabei setzt *Red Hot Rumble* richtig an: Die Charaktere sind sympathisch, die Stages einfallsreich gestaltet und die Aufgaben spannend. Auch der Story-Modus ist – bedingt durch die geringere Anzahl an Kämpfern auf dem Bildschirm – ganz witzig. Wer gerne mit Freunden ins Gefecht zieht, ist jedoch mit Mario und Co. besser bedient.

TEST

VIEWTIFUL JOE: RED ...

Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Clover Studio
Speichern:	3 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: **www.capcom.com/vj**

Spieler **1-4**	USK-Freigabe **Ab 6 Jahren**
Termin **24. Februar**	Preis **Ca. € 60,-**

- ⊕ Viele Charaktere und Schauplätze
- ⊕ Cooler Cel-Shading-Grafikstil
- ⊖ Ab drei Spielern wird's chaotisch
- ⊖ Fader Story-Modus

CONTROLLER-CHECK STANDARD

Die Kämpfer lassen sich gut steuern. Leider weiß man zu viert oft nicht, wo man sich befindet.

STEUERUNG **83%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
70%	84%	59%	**62%**

Joe war schon mal in besserer Form: Zu viert spielt sich's wirr, solo ist der Chaosfaktor niedriger.

DICKER FREUND Hier lenkt ihr Ed von Specks Wagen und liefert Obst und Zeitungen aus.

JOJO-EFFEKT Im Spielverlauf erwerbt ihr die Fähigkeit, mit eurem Jojo Garagentüren und andere Hindernisse zu demolieren.

Disneys Himmel und Huhn

Ich wollt, ich wär ein Huhn, es gibt so viel zu tun!

Was haben Majestix, der Häuptling der Gallier, und Hühnchen Junior, der gefiederte Hauptdarsteller von Disneys neuem CGI-Streifen *Himmel und Huhn*, gemeinsam? Beide haben Angst, dass ihnen eines Tages der Himmel auf den Kopf fallen könnte. So ein Trümmerteil abzubekommen ist schließlich etwas anderes, als wenn einem eine Eichel auf den Kopf fällt!

REVOLVERBLATT

Die Meldung machte im Schnatterblatt des idyllischen Städtchens Oakey-Oaks Schlagzeilen wie keine zweite: „Der Himmel stürzt ein!" Dummerweise haben solche Überschriften immer die Angewohnheit, dass sie sich als Ente entpuppen – doch einige Tage nach der Hysterie fällt tatsächlich ein Stück vom Sternenzelt auf Hühnchen Junior herab. Armer Gockel: Niemand will ihm zunächst glauben, nur seine Freunde Luigi Forello, Susi Schnatter und Ed von Speck bestaunen das mysteriöse Bruchstück mit Neugier und stehen voll hinter seinem Entdecker. In 20 abwechslungsreichen Levels müsst ihr schließlich beweisen, dass dicke Freunde nichts erschüttern kann: Ob Jump&Run-Abschnitte, Sporteinlagen wie Baseball oder Völkerball oder spaßige Rennspielsequenzen – *Himmel und Huhn* ist eine Filmumsetzung, die sich spielerisch und technisch sehen lassen kann. Zwar handelt es sich bei den Missionszielen meist um die üblichen Verdächtigen: „Sucht alle Münzen!", „Bringt Gegenstand A nach B!" usw. Doch insbesondere die vielen Schnipsel aus dem Film und die sehr gut integrierten Echtzeitvideos tragen einen großen Teil zur Stimmung bei. Da behaupte noch einer, das Leben als Huhn sei langweilig!

CHRISTOPH KRAUS

HOMERUN In diesem Minispiel zählt Präzision: Trefft den Ball an der weißen Markierung, um einen Punkt zu landen.

MEIN FAZIT GUT

Christoph Kraus
bestellt halbe Broiler.

Man kann von Filmumsetzungen halten, was man will. Diese Versoftung bringt alle Zutaten mit, um junge Disney-Fans zu begeistern: Die Levels sind kunterbunt und interaktiv, Rennspiel- und Sporteinlagen (teilweise sogar für zwei Spieler) sorgen für die nötige Abwechslung und zwischendurch kommt dank zahlreicher Schnipsel aus dem Film eine klasse Atmosphäre auf. Da fallen die belanglosen Missionsziele gar nicht so sehr ins Gewicht. Wusstet ihr übrigens, dass *Himmel und Huhn* von den *Tak*-Machern stammt?

TEST
HIMMEL UND HUHN

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Buena Vista Games
Entwickler:	Avalanche
Speichern:	13 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: **himmel-und-huhn.de**

Spieler **1-2**	USK-Freigabe **Ab 6 Jahren**
Termin **19. Februar**	Preis **Ca. € 40,-**

- ⊕ Sehr abwechslungsreich
- ⊕ Originalszenen aus dem Film
- ⊕ Witzige Minispiele
- ⊖ Unoriginelle Missionsziele

CONTROLLER CHECK STANDARD

Bis auf (wenige) frustrierende Sprünge ist die Steuerung gelungen und auch für Jüngere zu begreifen.

STEUERUNG 83%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
74%	75%	72%	74%

Witzige und unterhaltsame Filmumsetzung für Kinder – für ältere Spieler zu anspruchslos!

Namco Museum: 50th Anniversary

Betriebsfeier beim japanischen Kultkonzern!

Bereits auf dem N64 hat sich Namco in den USA als Lieferant von Klassikersammlungen einen Namen gemacht und kürzlich eine PSP-Compilation mit 16 Oldies und 4 Remakes veröffentlicht. Anlässlich des 50-jährigen Bestehens der „Nakamura Amusement Machine Manufacturing Company" schnürt Namco nun eine Jubiläumsedition und packt 16 Klassiker auf eine Scheibe. Unter den einwandfrei emulierten Arcade-Titeln befinden sich Methusalems wie *Pac-Man*, *Galaxian*, *Rally-X* oder *Dig Dug*. Ein Großteil der Titel dürfte den Ansprüchen moderner Spieler natürlich nicht mehr genügen, dafür werden Nostalgiker beim Anblick der pixeligen Bitmaps in Erinnerungen schwelgen. Der Action-Sidescroller *Rolling Thunder* und der Shooter *Xevious* bescheren aber auch heute noch spannende Nachmittage. *Galaga '88* und *Pac-Mania* müssen darüber hinaus erst freigespielt werden. Die Sammlung bietet abgesehen von einigen 80er-Jahre-Musik-Hits leider keinerlei Bonusmaterial.

CHRISTOPH KRAUS

POLE POSITION Ohne Lenkrad steuert sich's schwerfällig.

DONNERBLITZ! Rolling Thunder ist immer noch cool.

TEST

NAMCO MUSEUM: ...

Genre:	Compilation
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Namco/Digital Eclipse
Speichern:	4 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Mono

Internet: **www.namco.com**

Spieler	USK-Freigabe
1-2	Ab 12 Jahren
Termin	**Preis**
16. Februar	Ca. € 40,-

CONTROLLER CHECK **STANDARD**

Digikreuz und Stick ersetzen den Spielhallen-Joystick gut. Nur Pole Position ist schwierig zu steuern.

STEUERUNG 73%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
53%	68%	64%	**64%**

Schnörkellose Sammlung mit Klassikern aus acht Jahren Firmengeschichte. Leider nur Grufti-Hits!

Hello Kitty: Roller Rescue

Ich wünsch mir 'ne **kleine Miezekatze** ...

Wer kennt sie nicht, die kleine, weiße Katze mit Knuddelcharme, die im Zuge der Retrowelle wieder auf unzähligen Merchandising-Artikeln prangt? Empire schickt die kleine Mieze jetzt auf Rollschuhen in ein kunterbuntes Action-Adventure, für das die Beschreibung „niedlich" eine glatte Untertreibung wäre.

Miezes Stadt steht unter Beschuss! Das fiese Block Battalion greift an. Das ist so etwas wie verrückt gewordene Legosteine, nur in hässlich, die Bock auf Zank haben und die Gebäude der Stadt klauen.

Also schlüpft ihr in die Rolle von Kitty und räumt so richtig auf. Auf Rollschuhen flitzt ihr durch 15 Abschnitte, um die außerirdische Abrisskolonne in Schach zu halten. Dabei helfen euch viele süße Charaktere wie der Pinguin Badtz Maru und euer Zauberstab. Damit aktiviert ihr Wirbelwind-Attacken und erledigt die Blocks mit links. Das geradlinige Jump&Run-Prinzip wird mit seiner knuddeligen Optik vor allem kleinste Kitty-Fans ansprechen.

SASCHA DOWIDAT

ROHLING Minen auf Katzen werfen gehört sich nicht.

ATTACKE Ein leuchtender Stern bewirkt Spezialangriffe.

TEST

HELLO KITTY: ROLLER ...

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Empire
Entwickler:	Namco
Speichern:	4 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: **www.namco.com**

Spieler	USK-Freigabe
1	Ab 6 Jahren
Termin	**Preis**
Erhältlich	Ca. € 30,-

CONTROLLER CHECK **STANDARD**

Die kleine Miezekatze fährt wie der Sausewind und die Zaubersprüche sind kinderleicht zu aktivieren.

STEUERUNG 80%

EINZELSPIELER

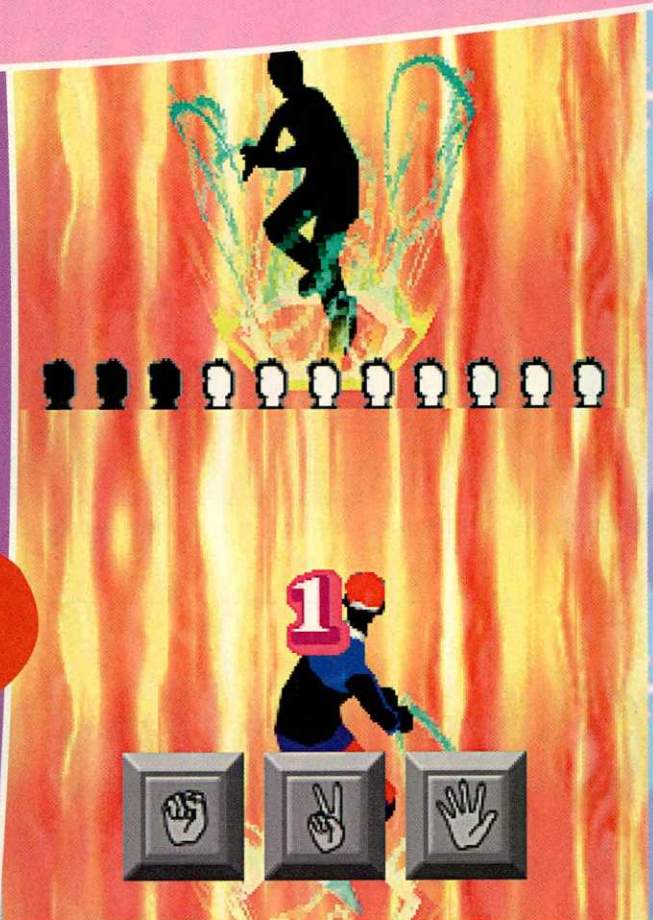
GRAFIK	SOUND	MULTI	
63%	54%	–%	**64%**

Ein Action-Adventure wie eine Zuckerstange: kunterbunt und wahnsinnig süß.

The Rub Rabbits!

... oder wie erobere ich das Herz einer Frau!

Möge das Testosteron mit euch sein.



HARDCORE-KNOBBELN „Und dann haben wir Stein-Schere-Papier gespielt, bis die Scheiben geklappert haben."

EIFERSUCHT Dieses kleine Mädel dreht am laufenden Band durch.

BOSSKAMPF Diese Sequenzen sind deutlich leichter geworden.

In Zeiten von *Marienhof*, *Verliebt in Berlin* und *Gute Zeiten Schlechte Zeiten* sind wir an oberflächliche Schnulzen und verzwickte Beziehungskisten gewöhnt. Und doch überraschen und schockieren sie uns jedes Mal aufs Neue. Wenn Axel K. mit seiner Freundin Rita F. Schluss macht, weil er mit Carmen L. ein Verhältnis angefangen hat, schreien alle Sofakissen dieser Welt aus festem Klammergriff heraus ganz laut um Hilfe. Die neueste DS-Seifenoper aus dem Hause Sega hat einen eher belustigenden, aber nicht minder unterhaltenden Charakter. In der Rolle eines Polygon-Casanovas versucht der Spieler einem bildhübschen Mädchen näher zu kommen. Nachdem er mit Schmetterlingen im Bauch diese erste Hürde überstanden hat, versucht er die Beziehung mit seiner Herzdame trotz mehrerer Anschläge aufrechtzuerhalten. Für diese Zwischenfälle ist ein zweites Fräulein verantwortlich, das sich in den männlichen Hauptdarsteller verguckt hat und alles tut, um ihn für sich zu gewinnen. Diese leicht gestörte (... aber wirklich nur ein ganz klein wenig ...) Person verseucht beispielsweise den PC eurer Herzdame mit einem fiesen Hasenvirus. Später entführt sie den Stylus-Romeo kurzerhand und versucht ihn davon zu überzeugen, dass es besser für ihn wäre, wenn er sich in sie verlieben würde. Alles klar, wo war noch gleich die Telefonnummer von der Klapse?

DER GANZ NORMALE WAHNSINN

Während dieser nicht ganz alltäglichen Dreiecksbeziehung schlittert man von einer völlig absurden Situation in die nächste. Holt mit einem Blasrohr herangleitende Angreifer vom

Drunter & Drüber

Und stets stehen die Frauen im Mittelpunkt. Segas neueste Flirt-Mission hat einige frische Ideen auf Lager.

Der neueste Teil aus Segas Casanova-Reihe stellt die bisher bekannte Handheld-Welt auf den Kopf – und zwar im wahrsten Sinne des Wortes. Diese neue Erfahrung definiert das Genre vielleicht nicht neu, ist aber ein nettes Gimmick, was dem Spiele-Allerlei frischen Wind verleiht. *The Rub Rabbits!* hat einige dieser abwechslungsreichen Minispiele zu bieten. Im Folgenden zeigen wir euch das Ergebnis von Sonic Teams Kreativität und je ein Beispiel für eine solche neuartige Spielhaltung im Anmach-Alltag eines DS-Besitzers.

Seitlich drehen

Dazu gehöriges Minispiel:
Betört eure Liebste bei ihrem Aerobic-Training durch den Duft einer Rose und füllt so ihr Liebesbarometer. Mit dem Stylus haltet und bewegt ihr die Rose. Gebt allerdings Acht, das Mädel nicht mit den Dornen zu piksen.

Kopfüber halten

Dazu gehöriges Minispiel:
Stupst eure Herzdame in derselben Reihenfolge an, wie sie es getan hat. Merkt euch dabei die Anzahl an Berührungen des Kopfes und der Schulter. Mit jedem erfolgreichen Durchgang steigt das Liebesbarometer.

INFO NEUE VERWENDUNGSMÖGLICHKEITEN

Himmel oder entgeht mehreren Liebesbomben, während ihr verschnürt wie ein Paket auf dem Boden liegt! An anderer Stelle müsst ihr mithilfe des Stylus euren virtuellen Finger ins Wasser halten und gefräßige Piranhas von eurer Freundin weglocken, damit sie vor einer tropischen Wasserkulisse ungestört baden gehen kann. In regelmäßigen Abständen kommen Bosskämpfe auf das junge Liebespaar zu, die im Vergleich zu denen des Vorgängers leichter zugänglich und eine Stufe leichter sind. Beispielsweise müsst ihr es in winterlicher Umgebung mit einem Roboterbär aufnehmen, der euch mit Raketen beharkt. Im Gegenzug bewerft ihr ihn mit Schneebällen, bis seine Schaltkreise schlappmachen. Damit sich die Unterschiede nicht nur auf den Umfang beschränken, haben die Entwickler einige neue Ideen eingebracht (siehe Extrakasten „Neue Verwendungsmöglichkeiten"), die *The Rub Rabbits!* nicht nur vom Vorgänger, sondern auch von anderen Produkten abheben. Von gelegentlichen Wiederholungen einmal abgesehen ist der Story-Modus wirklich gut gelungen und die knappen drei Stunden bis zum Abspann machen ordentlich Spaß.

SOLO-FLIRTEN IST OUT

Was die rubbelnden Hasen noch deutlicher von *Project Rub* abhebt, ist der Mehrspieler-Modus. Das Sonic Team hat wieder einmal viel Einfallsreichtum bewiesen und diesem Part viele Facetten verpasst. Im Wi-Fi-Mehrspielermodus vergnügt man sich mit

GUTES LUNGENVOLUMEN? Bei dieser Herausforderung darf euch nicht die Puste ausgehen, sonst ist es aus mit der Handheld-Romanze.

VON WEGEN BLUMEN UND BIENCHEN! Babys machen war noch nie so einfach. Allerdings waren die Ergebnisse auch noch nie so erschreckend.

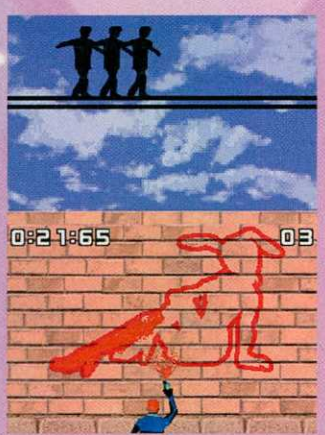
INFO MEHRSPIELER-MODUS

Olympisches Potenzial

Segas Kreativleute haben für *The Rub Rabbits!* anscheinend Brainstorming-Überstunden gemacht.

Der Name „Hullabaloo" deutet eher auf einen Eingeborenentanz hin als auf ein Mehrspieler-Minispiel. Der erste Spieler muss die auf dem Screen angegebene Tastenkombination eingeben und gedrückt halten. Spieler 2 tut nun Selbiges mit einer neuen Kombination. Unmittelbar danach muss der erste Spieler die Tasten loslassen. Jetzt erscheint auf dem Bildschirm eine neue Aufforderung, der ein dritter Mitspieler nachkommen kann. Auf diese Weise sind theoretisch zehn und mehr Spieler möglich. Somit wird der DS zum Mittelpunkt für einen Staffellauf der ganz besonderen Art.

ABLENKUNG Das nächste Mal suche ich einen Badeplatz aus.



NUR KURZ Solche Aufgaben fesseln nicht sonderlich lange.

maximal drei Mitspielern. Zu dritt bzw. zu viert stehen vier Minispiele zur Verfügung, die allesamt aus dem Hauptspiel entliehen sind. Bei einer Partie mit nur einem weiteren Mitspieler erhöht sich die Gesamtzahl der Disziplinen auf sechs. Auf der einen Seite ist es löblich, dass hierfür nur eine Cartridge nötig ist, allerdings sind die Spiele auch sehr simpel und es ist recht schnell die Luft raus. Wenn nur ein DS mitsamt Spiel in Reichweite ist, laden die beiden Spielmodi „Babies machen" und „Hullabaloo" (siehe Extrakasten „Mehrspielermodus mal anders") zu einem kurzen Intermezzo ein. Bei Ersterem wird durch das bloße Schneiden einer Hochzeitstorte Nachwuchs in die Welt gesetzt. Angesichts der sehr eingeschränkten Möglichkeit dieser sonst reizvolleren Beschäftigung ist dieser Modus fast komplett zu vernachlässigen. Nach der Namensvergabe kann man mit dem Kleinen in den Park gehen, sofern man

ERSTE HILFE **Mit viel Gefühl muss man hier die Wunde reinigen.**

OHH ... AHH! **Die erste Annäherung ist Romantik pur.**

FEUERSCHLUCKER **Manchmal kann Chili sehr gefährlich werden.**

eine zweite Person findet, die ebenfalls ein Baby hat.
In technischer Hinsicht sind keine Verbesserungen oder Veränderungen auszumachen. Der Grafikchip wird trotz des coolen Grafikstils nicht ansatzweise ausgereizt. Einige Musikstücke und nahezu alle Sprachsamples wurden einfach 1:1 übernommen. Abgesehen davon ist *The Rub Rabbits!* ein überaus gelungener Nachfolger zu einem der kreativsten DS-Titel.

UDO CRNJAK

DETAIL-CHECK THE RUB RABBITS!

Flirten im Duett oder als Trio?

Hier könnt ihr nachlesen, warum *The Rub Rabbits!* ein Bilderbuch-Nachfolger ist.

THE RUB RABBITS!

GAMEPLAY ★★★★½

Abwechslung: Die Minispiele machen von allen Hardware-Features des DS Gebrauch. In dieser Hinsicht ist Teil 2 genauso kreativ und vorbildlich wie Project Rub.
Schwierigkeitsgrad: Durchschnittlich. Vor allem die Bosskämpfe sind im Vergleich zu Teil 1 leichter geworden.
Wiederspielwert: Hat man das Spiel einmal bezwungen, sorgen die Mehrspielermodi noch für Kurzweil.

UMFANG ★★★★☆

Anzahl Minispiele: 54. Gezählt werden alle Einspieler- und Mehrspieler-Games.
Mehrspieler-Modus: Ja. Man kann zu viert die Wi-Fi-Fähigkeiten nutzen oder mit nur einem DS kurze Zeit Spaß haben.

TECHNIK ★★½☆☆

Grafik: In diesem Bereich traten die Entwickler auf der Stelle. Sowohl Charaktere als auch die Hintergründe sind sehr simpel dargestellt.
Sound: Man bekommt teilweise dieselben Musikstücke und nahezu alle Sprachsamples des Vorgängers zu hören.
Präsentation: Das Design hat sich nicht verändert. Die stilvolle Darstellung und das abgedrehte Intro sind cool.

MOTIVATIONSKURVE

1 Der Beginn ist ähnlich wie beim Vorgänger. Etwas unspektakulär.
2 Die Dreiecksbeziehung entwickelt sich. Irgendwie cool.
3 Man ist von den neuen Ideen (DS drehen) fasziniert.
4 Der Mehrspieler-Modus sorgt für ein paar spaßige Partien.

GESAMTWERTUNG ★★★★☆

PROJECT RUB

GAMEPLAY ★★★★☆

Abwechslung: Als einer der DS-Starttitel überzeugte Project Rub vor einem Jahr mit einer überaus überzeugenden Portion Kreativität und Einfallsreichtum. Auch heute noch gut.
Schwierigkeitsgrad: Durchschnittlich. Die Boss-Minispiele sind vor allem im späteren Verlauf teilweise frustig.
Wiederspielwert: Nach dem ersten Durchspielen locken eigentlich nur die höheren Schwierigkeitsgrade.

UMFANG ★★★☆☆

Anzahl Minispiele: Insgesamt stehen 26 Herausforderungen zur Verfügung.
Mehrspieler-Modus:

NICHT VORHANDEN!

TECHNIK ★★★☆☆

Grafik: Die Charaktere sind sehr texturarm, aber flüssig animiert dargestellt. Die Hintergründe sind ebenfalls sehr simpel.
Sound: Die Hintergrundmusik plätschert dezent vor sich hin und fällt bis auf wenige Ausnahmen nicht nervend auf. Nette Sprachausgabe.
Präsentation: Sega hat Project Rub ein sehr stylisches Design verpasst, das sich von anderen Titeln abhebt.

MOTIVATIONSKURVE

1 Der abgedrehte Grafikstil fesselt den Spieler in der Anfangsphase enorm.
2 Die Vielfalt der Minispiele wird deutlich. Motivationshoch.
3 Knifflige Bosskämpfe sorgen für ein paar Frustmomente.
4 Man versucht sich nur kurz am höheren Schwierigkeitsgrad.

GESAMTWERTUNG ★★★★☆

Fazit: In Sachen Gameplay und Umfang konsequent weiterentwickelt und erweitert, zieht *The Rub Rabbits!* problemlos am Vorgänger vorbei. Der Mehrspieler-Modus ist gelungen, hat aber noch viel ungenutztes Potenzial. Na ja, Teil 3 der rubbelnden Hasen kommt bestimmt.

MEIN FAZIT GUT

Udo Crnjak
Ist der Macho-Macho-Man.

Der Titel hat etwas an sich, dem man sich nur schwer entziehen kann. Ist es das abwechslungsreiche Gameplay oder die ausgefallenen Spielideen? Eigentlich ist es egal, WAS dafür verantwortlich ist. Was zählt, ist die Wirkung. Dank des erhöhten Umfangs und des Mehrspieler-Modus ist Teil 2 zweifelsohne fesselnd. In technischer Hinsicht hat sich leider nichts verändert.

MEIN FAZIT GUT

Fabian Sluga
flirtet gerne.

Meine ersten Erfahrungen mit *The Rub Rabbits!* sammelte ich mit dem gelungenen Mehrspieler-Modus. Dieser mag zwar nicht besonders umfangreich sein, dennoch trieb mir das Spiel, in dem man durch Pusten einen Ball hin- und herbugsieren muss, Tränen in die Augen. Gerade für Leute, die nicht so oft mit Videospielen zu tun haben, ist diese Minispielsammlung ein Spaß!

TEST
THE RUB RABBITS!

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	SEGA
Entwickler:	Sonic Team
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.sega-europe.com**

Spieler **1-4**	USK-Freigabe **Ab 6 Jahren**
Termin **10. Februar**	Preis **Ca. € 40,-**

- ⊕ Coole neue Spielideen (DS drehen)
- ⊕ Mehrspieler-Modus ...,
- ⊖ ... der leider zu wenig unterhält
- ⊖ Einige Minispiel-Wiederholungen

CONTROLLER-CHECK STANDARD

Der DS wird voll gefordert. Simpel, funktionell und einfach genial zu handhaben.

STEUERUNG **90%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
50%	58%	78%	**82%**

Kreativer und umfangreicher als Project Rub. Ein würdiger Nachfolger.

N-ZONE HIT

Spiel des Monats

Viewtiful Joe Double Trouble!

Sind wir nicht **alle ein bisschen viewtiful** – Joe entert den DS!

Superheld sein, was bedeutet das dieser Tage denn schon? Ein bisschen an Spinnweben umherschwingen, mit grünem Kopf die Wände hochgehen, schnurrend Bösewichter verprügeln oder mit unglaublichen Kräften Tunnelgräber jagen – das ist doch nichts Besonderes mehr. Aber es gibt sie noch: Helden mit Ausstrahlung und Charisma, denen die Coolness ins Gesicht geschrieben steht – so wie Freak Viewtiful Joe. Nach zwei genialen Abenteuern im heimischen Wohnzimmer macht der Held im roten Cape jetzt auch Nintendos kleines DS-Innovationswunder unsicher. In Movieland herrscht Hochbetrieb, denn dort dreht Captain Blue, der bekannte Superheld, gerade den gleichnamigen Action-Streifen, als eine mysteriöse Armee namens Madow die Filmrolle stibitzt. Das ruft Joe und seine kleine Schwester Jasmine auf den Plan. Im Glauben an die Gerechtigkeit macht sich das Duo auf den Weg, die wertvolle Filmrolle wiederzufinden.

HEREINSPAZIERT UND MITGEPRÜGELT!

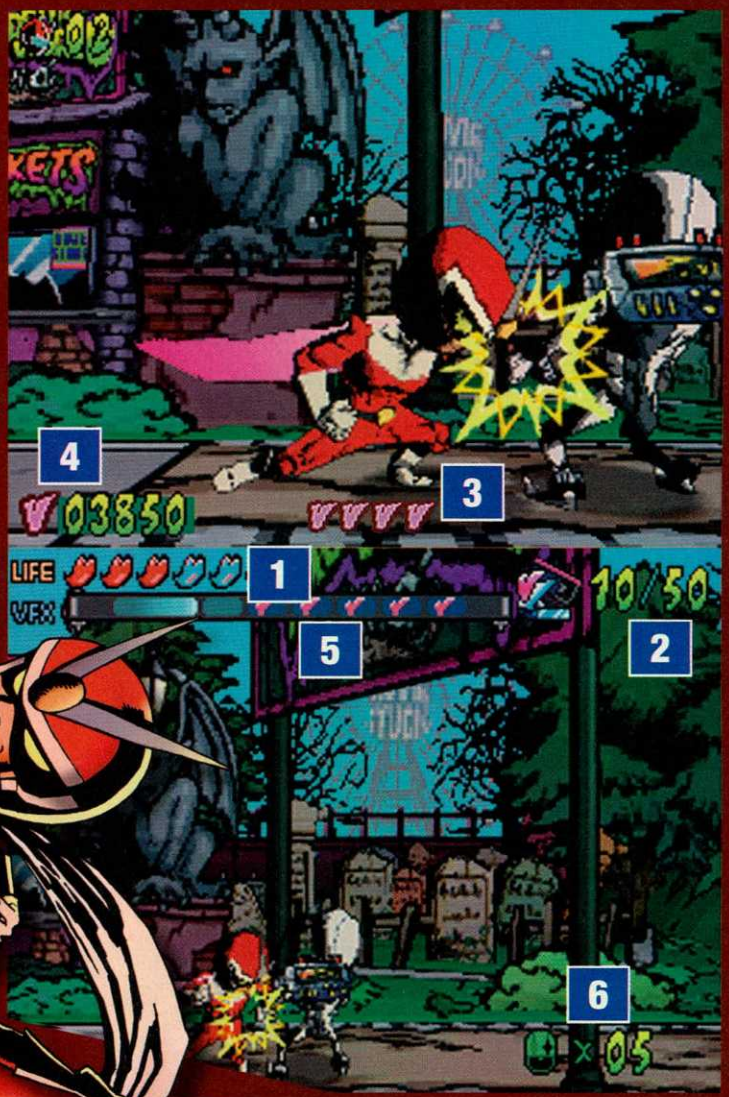
Also stapft ihr als cooler Held Joe los, in einigen Abschnitten auch als Jasmine, um den Schergen der Madow-Armee die Leviten zu lesen. Dabei prügelt ihr euch quer durch die einzelnen Themenparks von Movieland. Dort warten Abschnitte wie „Nightmare on X-Mas" oder „Gone in 180 Seconds" – Fans erkennen gleich bekannte Filmtitel wieder. Im Vergleich zu den beiden Prügelorgien auf dem GameCube hat sich gar nicht so viel geändert und Freunde der Serie fühlen sich schnell heimisch. Der abgedrehte Zeichentrickstil in schrägem 2D-Gewand wurde beibehalten, genau wie das geradlinige und knackige Gameplay. Gott sei Dank, denn so stellt sich schnell das gewohnte *Viewtiful*-Feeling ein: prügeln, bis der Arzt kommt, und dabei trotzdem die grauen Zellen fordern. Aber der Reihe nach. Unser Held ist natürlich nicht ohne Grund cool, sondern aufgrund seiner schlagkräftigen Fähigkeiten. Neben Schlägen, Tritten und geschickten Sprüngen, mit denen die

INFO DAS INTERFACE

Joe im Fokus!

Viewtiful Joe: Double Trouble **bringt geradlinigen Prügelspaß auf den DS. Wir verraten euch, worauf ihr achten solltet.**

1 Lebensleiste: In Form von Herzen wird eure verbleibende Energie angezeigt. Ist diese verbraucht, verliert Joe oder Jasmine – je nachdem, wen ihr steuert – ein Leben.
2 V-Bänder: Sammelt so viele wie möglich. Wenn ihr 50 zusammen habt, erhöht sich eure VFX-Leiste um einen Container.
3 V-Zeichen: Erscheinen bei speziellen Combos. Diese entsprechen den V-Punkten, die Joe für den Angriff erhält.
4 V-Punkte: Diese nutzt ihr zwischen den einzelnen Abschnitten, um Joes Fähigkeiten aufzuleveln.
5 VFX-Leiste: Zeigt eure verbleibenden Superkräfte an. Ist diese erschöpft, kann Joe keine Spezialmanöver ausführen.
6 Madow-Box: Sammelt während eures Abenteuers Madow-Boxen, um verschiedene Gegenstände zu erhalten.



abgedrehten Gegner wie Roboterhunde, Fledermäuse, mit Laserschwertern bewaffnete Clowns oder Miniaturpanzer in ihre Einzelpixel zerlegt werden, nutzt Joe jede Menge Spezialeffekte, genauer gesagt seine VFX-Kräfte.

INNOVATION & REVOLUTION?

Man hat das Gefühl, mit der DS-Fassung des Oldschool-Prüglers konnten die Entwickler ihren einzigartigen Ideen, die vor Witz und Ideenreichtum sprühen, endlich freien Lauf lassen und den DS mit den VFX-Kräften prima ausnutzen. Dazu steht euch am oberen Bildschirmrand eine Leiste zur Verfügung. Gebraucht ihr die Superkräfte, sinkt diese. Ist die Leiste verbraucht, verwandelt sich Held Joe in einen normalen Jungen, bis sich die Leiste automatisch nach wenigen Sekunden erneut füllt und der Superheld zurückkehrt.
Mit euren VFX-Kräften verlangsamt ihr das Kampfgeschehen, rüttelt mit dem Stylus wild am Bildschirm oder teilt diesen einfach in der Mitte durch. Oder ihr tauscht mit einem Klick durch den Stylus einfach den oberen mit dem unteren Screen aus. Screens austauschen? Richtig, denn die Entwickler lassen das Geschehen keineswegs auf beiden Bildschirmen ablaufen, sondern nutzen den oberen als vergrößerte Darstellung des Spielgeschehens. Denn

nur bei genauer Betrachtung und dem Wechsel der beiden Bildschirme können Sicherheitsschalter umgelegt und riesige Knöpfe gedrückt werden, die anschließend Plattformen in Bewegung setzen oder Türen öffnen, damit die Jagd nach der Madow-Armee weitergehen kann. Aber es kommt noch besser! Denn wer glaubt, mit wildem Button-Mashing die Jagd überstehen zu können, irrt. Vielmehr ist logisches Denken und Kombinationsgabe gefragt. Die einzelnen kleinen Abschnitte sind dabei relativ kurz, aber sie haben es in sich. Somit wird *Viewtiful Joe* wieder einmal seinem Ruf als knackig schweres Action-Abenteuer gerecht. Den Bildschirm zu teilen, um Plattformen zu verschieben und so Feuerstrahlen zu verdecken, damit man anschließend darüber hüpfen kann, versteht ihr recht schnell. Zahnräder durch die Zeitlupe zu verlangsamen, damit man hindurchschlüpfen kann, kennen wir in ähnlicher Form noch vom GameCube, aber *Double Trouble!* geht noch einen Schritt weiter. Denn häufig müssen die Spezialfähigkeiten in Sekundenschnelle kombiniert werden. An einer Stelle gelangt Joe an einen Wasserstrudel, der ihn immer wieder verschlingt und an den Levelanfang spült. Auf dem Vorsprung darüber liegt ein Fels. Schüttelt ihr den Bildschirm, so fällt er herunter und zerbricht. Schaltet ihr aber zusätzlich die Zeitlupe ein und verschiebt den oberen Teil des Bildschirms ein Stück nach rechts, landet der Stein im Strudel und ihr könnt ungestört weiterziehen. Auf eurem Weg durch Movieland findet ihr neben Lebenskraft spendendem Fastfood auch V-Punkte. Mit diesen kauft ihr zwischen den einzelnen Abschnitten zusätzliche Power-ups.

GEFAHR FÜR DEN DS!

Viewtiful Joe: Double Trouble! ist eines der stylischsten DS-Spiele aller Zeiten. Witzige Szenarien, angefangen von Friedhöfen über Vulkanhöhlen und Kleinstädte bis hin zu alten Burgen, die von skurrilen Gestalten wie Zombies, Haien und Robotern bevölkert sind, lassen den Spieler häufig schmunzeln. Der Soundtrack ist gelungen, könnte die Atmosphäre aber mit spannungsgeladenen Beats noch besser unterstützen. Die abgedrehte Story, die während der Zwischensequenzen

erzählt wird, begeistert ebenfalls.

Double Trouble! entfaltet schnell ein großes Suchtpotenzial: Kurze Abschnitte, zwischen denen häufig gespeichert wird, lassen euch immer wieder ein Stück spielen – bis zur nächsten U-Bahn-Fahrt oder Mittagspause. Allerdings ist der Oldschool-Prügler mitunter sehr frustig. Häufig ertappt ihr euch dabei, den DS vor Verzweiflung fast an die Wand zu pfeffern, weil ihr keine Ahnung habt, was die Entwickler von euch wollen. Doch 20 Minuten später kommt das berühmte Aha-Erlebnis und ihr stellt fest, dass ihr mit logischem Denken doch am weitesten kommt. Der einzige Punkt, der den Spielspaß ein wenig trübt, ist das Handling. Insgesamt ist die Steuerung zwar gut gelöst, aber häufig müsst ihr prügeln, mit dem L-Knopf die Zeitlupe aktivieren und Sekunden später auf dem Touchscreen herumtippen – dies erfordert einige Übung, gelingt aber mit einer kurzen Eingewöhnungszeit auch.

Viewtiful Joe: Double Trouble führt die Beat-'em-Up-Serie konsequent fort, nutzt den DS prima aus und liefert ein stylisches Spielerlebnis, das auf dem DS wohl seinesgleichen sucht. Wer auf Beat 'em Ups steht und etwas Grips hat, kommt an dem Titel sowieso nicht vorbei – abgedreht, witzig, gut!

SASCHA DOWIDAT

DETAIL-CHECK VIEWTIFUL JOE: DOUBLE TROUBLE!

Fühlbarer Unterschied?

Wir vergleichen den Oldschool-Prügler vom GameCube mit der tragbaren Variante des Abenteuers.

VIEWTIFUL JOE: D. TROUBLE!

GAMEPLAY ★★★★☆

Story: In Movieland dreht Captain Blue den gleichnamigen Actionfilm, als die mysteriöse Madow-Armee die Filmrolle stibitzt. Joe schnappt sich sein Kostüm und macht sich auf die Suche.

Missionsdesign: Lineares Leveldesign mit kurzen Abschnitten und regelmäßigen Kopfnüssen – Action und Denksport wechseln sich gekonnt ab.

Ausrichtung: Gelungene und skurrile Cel-Shading-Grafik mit einer abgedrehten Story und einer Mischung aus Filmthemen und Superhelden-Story.

VFX-Kräfte: Slow, Scratch, Split, Slide und Touch – eine gelungene Erweiterung der Fähigkeiten im zweiten Teil.

STEUERUNG ★★★★☆

Handling: Die Kombination zwischen Touchscreen und Steuerkreuz verlangt eine kleine Eingewöhnungsphase.

Innovation: Die VFX-Fähigkeiten sind toll auf den DS zugeschnitten.

TECHNIK ★★★★½

Grafik: Toller Cel-Shading-Stil und stilvoll in Szene gesetzte VFX-Fähigkeiten – Ruckler gibt es keine.

Sound: Ebenfalls gelungene Sounduntermalung und Sprachausgabe – mehr treibende Beats wären schön gewesen.

MOTIVATIONSKURVE

1 Das Abenteuer beginnt – ihr lernt die neuen Fähigkeiten kennen.

2 Ihr habt die Steuerung verinnerlicht und seid mittendrin im Abenteuer.

3 Endgegner sind leicht besiegt, aber die Rätsel machen euch wahnsinnig.

4 Ihr habt den Bogen raus und genießt das Abenteuer in vollen Zügen.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

VIEWTIFUL JOE 2

GAMEPLAY ★★★★★

Story: Joes Freundin Silvia wird von Captain Blues Erzfeind entführt und verschleppt. Ihr schlüpft in die Rolle von Viewtiful Joe, um eure Liebste zu retten. Das Abenteuer beginnt.

Missionsdesign: Ebenfalls sehr linear und der Wechsel zwischen Joe und Silvia sorgt für jede Menge Abwechslung und bringt Pep ins Action-Epos.

Ausrichtung: Geniales Comic-Abenteuer, das an 16-Bit-Prügelspiel-Klassiker wie Battletoads oder Turtles erinnert. Dazu ein toller Cel-Shading-Stil!

VFX-Kräfte: Slow-Motion, Mach-Speed, Zoom-Funktion und eine witzige Replay-Möglichkeit.

STEUERUNG ★★★★★

Handling: Die Steuerung funktioniert hervorragend und ist nicht überladen, auch der Charakterwechsel gelingt gut.

Innovation: Innovationen sind im zweiten Teil leider keine zu finden.

TECHNIK ★★★★½

Grafik: Auch hier der gewohnte Grafikstil, allerdings gibt es beim Einsatz der VFX-Fähigkeiten kleine Ruckeleinlagen.

Sound: Mix aus Stücken des ersten Teils und neuen Tracks – fetzige Musik zwischen Rock und Pop.

MOTIVATIONSKURVE

1 Silvia lädt zum Experimentieren ein und bringt frischen Wind ins Spiel.

2 Der Flow stellt sich ein – Joe und Silvia rocken alles aus dem Weg.

3 Die Levels werden zunehmend motivierender und schwerer.

4 Das Ende ist nahe – jetzt werden die Rätsel richtig knackig schwer.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

Fazit: *Viewtiful Joe: Double Trouble* ist eine konsequente Fortsetzung der beiden ersten Teile. Das Problem der DS-Fassung ist lediglich die etwas komplizierte Mischung aus innovativer Touchscreen-Steuerung und Steuerkreuz – knapper Punktsieg für den zweiten Cube-Teil.

MEIN FAZIT SEHR GUT

Sascha Dowidat
mag die süße Jasmine.

Viewtiful Joe: Double Trouble! ist perfekt auf Nintendos Handheld zugeschnitten. Die kurzen Abschnitte eignen sich prima für die Busfahrt zwischendurch und die zahlreichen Spezialattacken und Superkräfte werden durch den Touchscreen besser denn je in Szene gesetzt, auch wenn dabei etwas Fingerakrobatik gefragt ist. Mich hat das *Viewtiful*-Fieber erneut gepackt!

MEIN FAZIT SEHR GUT

Fabian Sluga
schreibt in Zeitlupe.

Wie Capcom *Viewtiful Joe* auf den DS abgeliefert hat, ist einfach klasse. Zwar ist die Steuerung komplex und das Spiel nicht gerade einfach, aber der abgedrehte Style überzeugt und das actionreiche Gameplay ist gut wie eh und je. Wer *Viewtiful Joe* schon auf dem GameCube mochte, wird auch die DS-Version klasse finden. Wir warten aber immer noch auf den Mehrspielermodus.

TEST

VIEWTIFUL JOE: D. T.!

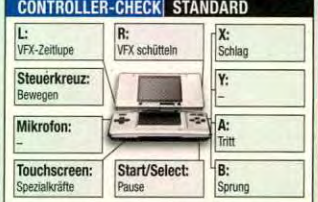
Genre:	Action
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Capcom
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.nintendo.de**

Spieler	USK-Freigabe
1	Ab 6 Jahren
Termin	**Preis**
2. Februar	ca. 40,-

⊕ Abgedrehte grafische Präsentation
⊕ Knackige Rätsel und Herausforderungen
⊕ Gelungener Einsatz des Touchscreens
⊖ Grobmotoriker haben Koordinationsprobleme

CONTROLLER-CHECK STANDARD



Spezialfähigkeiten und gezielte Tritte müssen gekonnt eingesetzt werden – nicht immer einfach.

STEUERUNG **79%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
71%	79%	– %	**85%**

Herrlich durchgedrehter Actionspaß, gespickt mit knackigen Rätseln und tollen Ideen.

Super Monkey Ball: Touch & Roll

Schleudertrauma vorprogrammiert: Hat denn niemand Mitleid mit den rollenden Äffchen?

Nach mehreren Auftritten von Segas behaarter Affensippe auf dem GameCube und Game Boy war eine Variante für Nintendo DS nur noch eine Frage der Zeit. Diese steuert sich – wie nicht anders zu erwarten war – komplett über den Touchscreen und sollte am Geschicktesten an einem Tisch gespielt werden. Andernfalls riskiert ihr, dass die armen Äffchen aufgrund hektischer Bewegungen mit dem Stylus kopfüber in den Abgrund rollen, und wer kann das schon verantworten?

RUNDUM GELUNGEN

In *Super Monkey Ball: Touch & Roll* lotst ihr Aiai, Baby, Meemee und Gongon durch zehn Themenwelten, die wiederum aus jeweils zehn verschiedenen Labyrinthen bestehen und mit Fallen und sich drehenden Plattformen gespickt sind. Auf dem Weg zur Zielfahne sammelt ihr Bananen, die euch bei fleißigem Verzehr einen Extraversuch bescheren. Der Clou: Ihr steuert nicht etwa die Primaten selbst, sondern manövriert die Affenkugeln durch Neigen der Umgebung zum Ausgang. Doch Vorsicht: Bewegt ihr euren Stylus zu hastig über den Touchscreen, macht euer behaartes Kerlchen den Abflug und ihr müsst den Level von vorne beginnen. Die Steuerung ist noch einen Tick sensibler als auf dem GameCube – Frustmomente sind daher keine Seltenheit, können die Motivation aber kaum mindern. Wer drei Mitspieler zur Hand hat, darf darüber hinaus sechs kurzweilige Partyspiele absolvieren – drei davon können sogar mit nur einer Cartridge gespielt werden. Neben den bekannten Monkey-Rennen und dem Kampfmodus gibt es gelungene Touchscreen-Varianten von Golf, Hockey und Bowling sowie einen witzigen Ego-Shooter, in dem ihr durch simpel modellierte Labyrinthe wandert und eure Gegner mit Farbklecksen besudelt. Eine Handheld-Umsetzung, die für Zappelphilippe schon fast als Kur durchgeht!

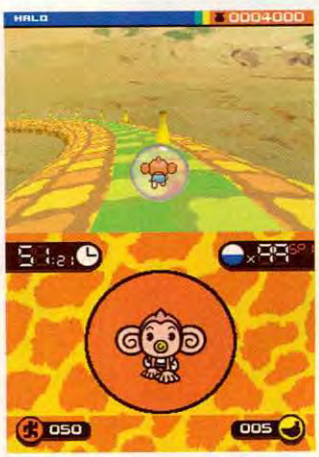
CHRISTOPH KRAUS

MEIN FAZIT GUT

Christoph Kraus
bleibt gaaanz gelassen.

Super Monkey Ball erinnert mich an diese Spielzeuglabyrinthe, in denen man eine Kugel ins Zielfeld geleiten muss. Dabei erfordert Segas Affenschubserei ein nicht minder ruhiges Händchen. Polygon für Polygon lotse ich Aiai an den Hindernissen vorbei, während der Stylus sanft über den Bildschirm streift. Im nächsten Augenblick klingelt das Telefon, ich schrecke auf ... und vermassele mir damit den Zieleinlauf. Der Touchscreen setzt die Bewegungen extrem präzise um und sticht in dieser Hinsicht die digital zu steuernde Game-Boy-Version aus. Auch die Minispielchen und der große Umfang machen *Touch & Roll* zu einem Fest für Feinmotoriker. Wenn nur der Geduldsfaden reißfester wäre!

SAAACHTE! Durch Kippen lotsen wir Aiai an den Stacheln vorbei.



GELBER GLIBBER Nur auf der grünen Fläche hat die Kugel Halt.

MINIGOLF In diesem leicht zugänglichen Partyspiel locht ihr auf 18 Golfplätzen ein. Schlagweite und -richtung bestimmt ihr per Touchscreen.

TEST

SUPER MONKEY BALL ...

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sega
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.sega.de**

Spieler **1-4**	USK-Freigabe **Ohne Beschr.**
Termin **17. Februar**	Preis **Ca. € 35,-**

- ⊕ Analoge Präzision dank Stylus
- ⊕ 100 Levels
- ⊕ Partyspiele mit nur einem Modul
- ⊖ Einige sehr frustrierende Stellen

CONTROLLER CHECK STANDARD

L: –	R: –	X: –
Steuerkreuz: Neigen/Laufen		Y: –
Mikrofon: –		A: Bestätigen (Menü)
Touchscreen: Spielfeld neigen	Start/Select: Pause/–	B: Zurück (Menü)

Dank analoger Präzision per Stylus kommen Kenner der Serie gut zurecht. Anfänger spielen Probe!

STEUERUNG **80%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
73%	69%	80%	**80%**

Einiges an Feingefühl vorausgesetzt, wird euch **das simple Spielprinzip fesseln.**

Sega Casino

17 + 4 und Poker für unterwegs, **allerdings gibt es kein Mau-Mau!**

SCHICKSAL **Beim Roulette geben wir uns die Kugel – und hoffen!**

Im Internet tummeln sich Hunderte von Kasinos, deren Sitz sich unseriöserweise meist auf unbekannten Südsee-Inseln befindet. Bei *Sega Casino* müsst ihr dagegen keine Angst haben, abgezockt zu werden – außer von euren Mitstreitern!

In diversen Glücksspielen zeigt ihr, wie gut ihr bluffen und zocken könnt, um am Ende Millionär zu werden. Anfangs stehen euch nur fünf Spiele zur Verfügung: *Black Jack, Craps, Roulette, Baccarat* und *Texas Hold'em Poker*. Doch Reichtum in Form von Dollars bringt zusätzlich noch *Keno, Video Poker, 7 Card Stuck* und *Chuck A Luck* zum Vorschein. Ebenso werdet ihr bei entsprechendem Budget zu Räumen mit höheren Einsätzen zugelassen. Am meisten Spaß wird deutschen Spielern wohl *Blackjack* machen, das hierzulande als „17 + 4" bekannt ist. Auch *Roulette* macht Freude, allerdings sind die Gewinnchancen hier nicht sehr hoch. Insgesamt eine kurzweilige Mischung, die aber zu exotisch ist, um länger fesseln zu können. Für den kleinen Zock zwischendurch jedoch ideal!

SASCHA DOWIDAT

TAKTIEREN **Pokert nicht zu früh mit hohen Einsätzen.**

TEST

SEGA CASINO

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Tose
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.sega-europe.de**

Spieler **1-5 (1 Cartridge)**	USK-Freigabe **Ohne Beschr.**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 30 ,-**

CONTROLLER-CHECK **STANDARD**

Einfache, aber gelungene Touchscreen-Steuerung, die den Einsatz der Dollars zum Kinderspiel macht

STEUERUNG **77%**

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
41%	29%	**60%**	51%

Kurzzeitig motivierende Kasino-Simulation mit exotischen Spielvarianten.

Franklins große Abenteuer

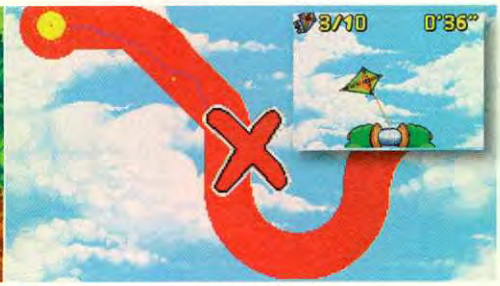
Hier ruft der Turtle mal nicht „Cowabunga"!

Wo enden große Abenteuer kleiner, niedlicher Schildkröten meist? Richtig, im Kochtopf von französischen Gourmetköchen. Wenn sie aber ganz lieb gucken, kommen sie sogar ins Fernsehen oder bekommen ihr eigenes Videospiel.

Franklin hat Ferien und erlebt mit seinen Freunden Dachs, Biber, Hase und Co. jede Menge spannende Abenteuer in Form von kleinen Minispielen und kurzweiligen Jump&Run-Abschnitten. Zu Beginn müsst ihr eurer Zimmer mit dem Stylus aufräumen: Klamotten in den Schrank, Spielzeug in die Truhe und den Drachen in die Tasche. Damit geht es dann auf die Wiese, für stylusgesteuerte Kunstflugstunden. Später suchen eure Freunde Rat bei euch. Für Gans müsst ihr beispielsweise Muscheln suchen und kleine Schalterrätsel lösen. Habt ihr die Aufgabe gelöst, winken weitere Minispiele. *Franklins große Abenteuer* ist ein Freudenfest für Kinder unter zehn Jahren und bietet einige Abwechslung, ist aber recht kurz.

SASCHA DOWIDAT

HÜBSCH **Die Grafik ist absolut kindgerecht.**



STYLUS **Damit lassen wir den Drachen steigen.**

TEST

FRANKLINS GROSSE ...

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Flashpoint
Entwickler:	The Game Factory
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.flashpoint.de**

Spieler **1-4 (4 Cartridges)**	USK-Freigabe **Ohne Beschr.**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 40,-**

CONTROLLER-CHECK **STANDARD**

Der Touchscreen wird gut ausgenutzt und die Steuerung der Charaktere klappt problemlos.

STEUERUNG **82%**

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
58%	47%	**64%**	61%

Knuddelige Minispielsammlung, die sich besonders für jüngere Semester eignet.

Tak: Die große Juju-Jagd

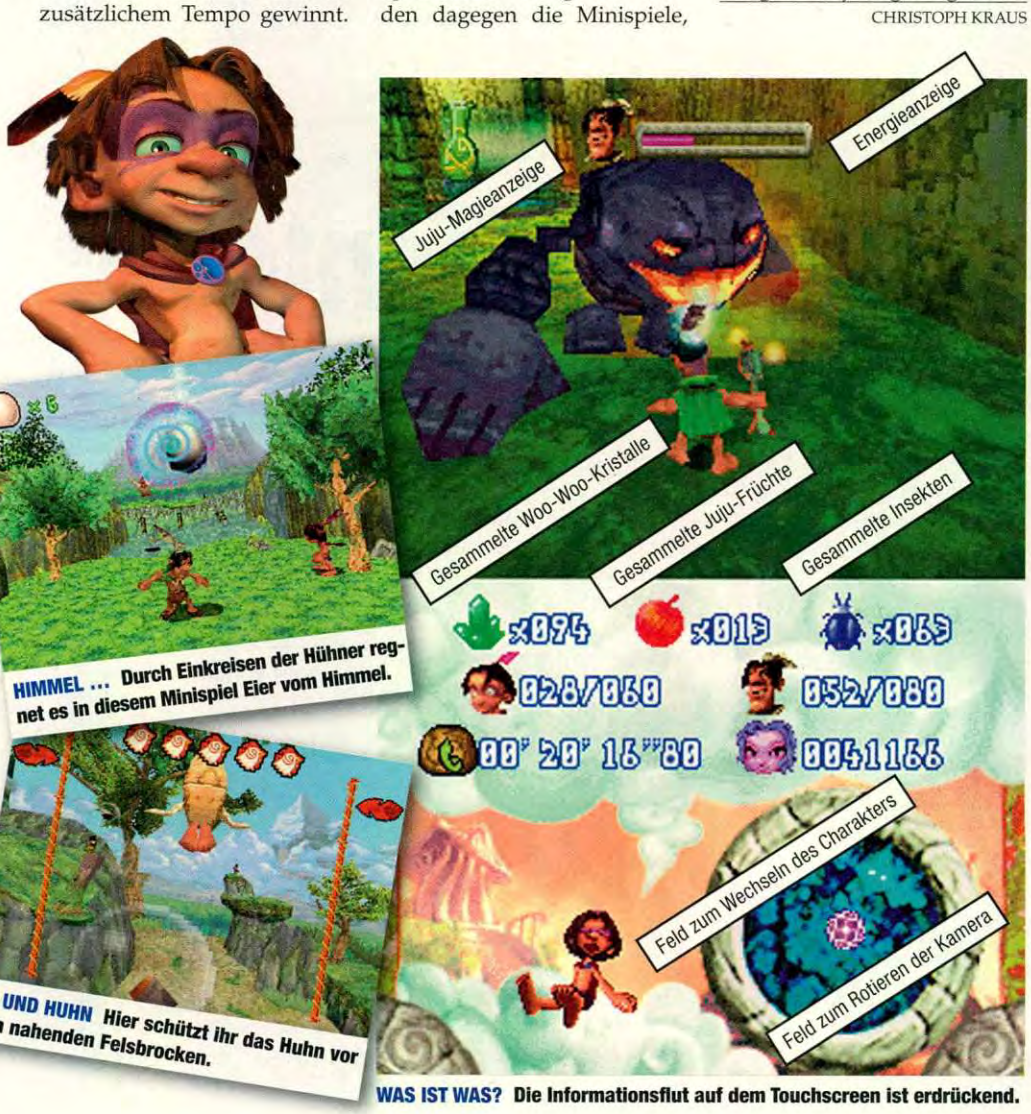
Mit Verstärkung bläst der Schamane zur Jagd. **Weidmannsheil!**

Als hätte Tak in seinen bisherigen GameCube-Abenteuern nicht schon genug Eigeninitiative gezeigt: Im dreidimensionalen DS-Ableger bekommt der Schamane mit den magischen Fähigkeiten einen schlagkräftigen Partner an die Seite gestellt: Willkommen im Team, Lok!

EIN FALL FÜR ZWEI

Wie es sich für ein eingespieltes Zweiergespann gehört, ergänzen sich Tak und Lok prima: Tak besticht durch seine Juju-Kräfte, mit denen er sich beispielsweise heilen kann oder für kurze Zeit an zusätzlichem Tempo gewinnt. Lok ist dagegen in erster Linie für grobe Sachen zuständig: Dazu gehören das Erklimmen von steilen Felswänden und das Verdreschen übermächtiger Gegner. Leider scheint Lok keinen Schwimmkurs belegt zu haben: Wenn ihr mit ihm ins Wasser hüpft, werdet ihr wieder am Ufer abgesetzt und müsst den Weg mit Tak bestreiten. Hin und wieder nehmen die Helden am Steuer antiquierter Rennwagen Platz. Leider will bei diesen (glücklicherweise seltenen) Abschnitten aufgrund der bockigen Steuerung kaum Spaß aufkommen. Gelungen in den Spielverlauf integriert wurden dagegen die Minispiele, in denen Touchscreen und Mikro gut genutzt werden. Am Ende reicht es trotzdem nur zum Durchschnittshüpfer: Das Hauptabenteuer spielt sich zu belanglos und die mittelgroßen Welten ziehen nur bedingt in ihren Bann. Zudem scheint die Suche nach allen Kristallen nicht besonders ausgereift: Bei den zahlreichen Gegenständen, die ihr sammelt könnt, wisst ihr häufig nicht, welchen Zweck sie eigentlich erfüllen. Trotzdem: Wer auf der Suche nach einem technisch ausgereiften 3D-Hopser mit solidem Gameplay ist, darf sich auf dem kleinen DS gerne auf große Juju-Jagd begeben.

CHRISTOPH KRAUS



HIMMEL ... Durch Einkreisen der Hühner regnet es in diesem Minispiel Eier vom Himmel.

... UND HUHN Hier schützt ihr das Huhn vor den nahenden Felsbrocken.

WAS IST WAS? Die Informationsflut auf dem Touchscreen ist erdrückend.

MEIN FAZIT GUT

Christoph Kraus kennt den Juju-Effekt.

Nach den guten Portierungen von *Super Mario 64* und *Rayman 2* war ich gespannt, wie Krieger Tak den Sprung auf den Doppelschirm verkraften würde. *Die große Juju-Jagd* setzt zunächst an vielen Punkten richtig an und überzeugt durch einwandfreie Texturen und eine hohe Anzahl an Polygonen, auch die Minispiele wurden gut an die Hardware angepasst. Und überhaupt finde ich es löblich, dass nicht einfach die Game-Boy-Version Pate für die DS-Version stand, sondern diese als eigenständiges Spiel entwickelt wurde. Negativ schlägt sich dagegen der fehlende kooperative Spielmodus nieder. Gerade in dieser Hinsicht wurde viel Potenzial verschenkt. Für Genrefans dennoch einen Blick wert!

TEST

TAK: DIE GROSSE ...

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Altron
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.thq.de**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Ohne Beschr.**
Termin **10. Februar**	Preis **Ca. € 40,-**

- ⊕ Komplett dreidimensionale Levels
- ⊕ 10 nette Touchscreen-Spiele inklusive
- ⊖ Individuelle Fähigkeiten kaum genutzt
- ⊖ Unspektakuläre Wagenrennen

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L: Kamera drehen	R: Kamera drehen	X: Magie einsetzen
Steuerkreuz: Bewegen		Y: Schlagen
Mikrofon: Minispielaktion		A: Reden/klettern
Touchscreen: Charakter wechseln	Start/Select: Pause/Bel. aus	B: Springen

Bis auf die schlechte Wagensteuerung gelungen – auch der Figurenwechsel funktioniert simpel.

STEUERUNG **80%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
80%	75%	–%	**72%**

Tak und Lok in einem **technisch sehr guten Abenteuer** – leider ohne Koop-Modus!

Tak: Die große Juju-Jagd

Was willst du denn mal werden, wenn du groß bist, kleiner Indianer? – **Winnetou!**

Taks drittes Abenteuer auf dem Game Boy bleibt den Wurzeln seiner Vorgänger treu: Statt in zusammenhängenden 3D-Levels wie auf dem GameCube hopst der kleine Schamane durch abwechslungsreiche Themenwelten mit jeweils fünf Abschnitten. Darunter befinden sich nicht nur traditionelle Jump&Run-Levels, sondern auch Rennspielpassagen und Bosskämpfe. Ein Schweizer Taschenmesser hat kaum mehr Funktionen, möchte man meinen – aber spielt sich *Die große Juju-Jagd* auch so scharf wie vermutet?

ZWEISCHNEIDIG

Wie in der GameCube-Version manövriert ihr die beiden Dschungelhelden gleichzeitig durch die linearen, aber hübsch gestalteten Wiesen- und Wüstenabschnitte. Per Knopfdruck schaltet ihr jederzeit zwischen Tak und Lok um – denn was es Letzterem an Juju-Magie mangelt, mit der Tak seine Widersacher aus der Distanz wegzaubern kann, macht Lok mit seinen Körpermuskeln wett. Egal, ob ein Ei vom Gewicht eines Ambosses von A nach B geschleppt werden muss, um dort eine verschlossene Tür zu öffnen, oder ob Steine den Weg versperren: Der gewichtige Recke erledigt harte Knochenarbeit mühelos. An bestimmten Ecken müssen sich beide Helden zudem huckepack nehmen, um beispielsweise herabfallendes Felsgeröll ohne Kopfbeulen zu überqueren. Regelmäßig liefert sich das Zweiergespann außerdem in der Tradition von *Micro Machines* Rennduelle aus der Vogelperspektive – sogar Turbo- und Schuss-Items dürfen eingesetzt werden! Leider kann Tak trotzdem nicht vollständig überzeugen. Die Steuerung ist vor allem aufgrund des überbelegten Digikreuzes schwammig ausgefallen, was sich vor allem bei den Sprungpassagen negativ bemerkbar macht. Auch der Schwierigkeitsgrad ist – gemessen an der jungen Zielgruppe – doch recht happig. Schlagt euch lieber auf dem GameCube durchs Dschungel-Dickicht!

CHRISTOPH KRAUS

MEIN FAZIT OK

Christoph Kraus
spielt lieber Schnitzeljagd.

Taks Juju-Jagd auf dem Game Boy konnte mich nicht so recht fesseln. Zwar bietet das Spiel alles, was ein Jump & Run haben muss: Die Charaktere sind sympathisch und ergänzen sich spielerisch, optisch gibt's nichts zu mäkeln und Abwechslung ist durch die netten Rennspielsequenzen ebenfalls gegeben. Leider fällt das Spiel durch fades Leveldesign, eine schwammige Steuerung und mangelnde Ideen ab.

TEST

TAK: DIE GROSSE ...

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	THQ
Entwickler:	WayForward
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.thq.de**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Ohne Beschr.**
Termin **10. Februar**	Preis **Ca. € 40,-**

- ⊕ Abwechslungsreiche Abschnitte
- ⊕ Gemeinsame Rätsel
- ⊖ Sich wiederholende Dudelmusik
- ⊖ Für Kinder zu viele schwierige Stellen

CONTROLLER CHECK STANDARD

Das Steuerkreuz ist überbelegt, Tak und Lok lassen sich ansonsten passabel durch die Levels steuern.

STEUERUNG **73%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
76%	48%	–%	**64%**

Dank Teamrätseln besser als Teil 2, aber **der GC-Version klar unterlegen!**

Bibi Blocksberg Der magische Hexenkreis

Borstenstiel und Fliegerei, **komm herbei, Kartoffelbrei!** Hex-hex!

In Neustadt ist die Hölle los. Bernhard Blocksberg ist auf dem Weg zur Arbeit und Barbara Blocksberg unterwegs zu einem Hexenkongress. Also ist Bibi allein zu Haus und für kleine Hexen gibt es nichts Spannenderes als das Hexenbuch der Frau Mama. Was ist denn das? Ein Überraschungshexenspruch – den muss Bibi natürlich sofort ausprobieren und richtet damit ein Chaos an. Hydranten spielen verrückt, Mülltonnen hüpfen durch die Gegend und Autos entwickeln ein Eigenleben.
Da hat die kleine Hexe natürlich ein schlechtes Gewissen und will wieder Ruhe und Ordnung in der kleinen Stadt herstellen. Dabei helft ihr Bibi! Mithilfe eurer Zauberkraft beruhigt ihr wild umherfahrende Rasenmäher oder verrückt spielende Briefkästen und sammelt Zutaten für mächtige Zaubersprüche. In kleinen Minispielen saust ihr mit dem Besen Kartoffelbrei über den Neustädter Himmel oder sammelt beim *Memory* neue Zauberkraft. Das geradlinige Action-Adventure fängt die Atmosphäre der Hörspielserie prima ein und bringt jede Menge Bekannte auf den Bildschirm.

SASCHA DOWIDAT

TEST

BIBI BLOCKSBERG ...

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Kiddinx
Entwickler:	Morgen Studios
Speichern:	Passwort
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.kiddinx.de**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Ohne Beschr.**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 45,-**

CONTROLLER CHECK **STANDARD**

Selbst auf Kartoffelbrei fliegt ihr problemlos durch die Lüfte – einfach und gut.

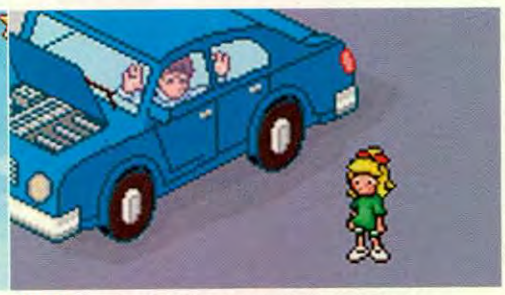
STEUERUNG **77%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
63%	59%	–%	**58%**

Geradliniges Hexen-Abenteuer mit jeder Menge Zauberei, aber wenig Abwechslung!

ÜBER DEN WOLKEN ... stören Enten das Flugvergnügen!



CHAOS Bernhard ist in seinem Auto gefangen.

WINX Club

Auch hier wird fleißig gezaubert – allerdings von kleinen Feen.

Gerade ist die zweite Staffel auf RTL 2 angelaufen, da zaubert Konami das GBA-Abenteuer zur gleichnamigen Comic-Serie in die Läden. Als kleine Fee Bloom verschlägt es euch ins Zauberreich Magix und damit auch auf die Alfea-Schule für kleine Feen. Das bunte Action-Adventure folgt dabei der Geschichte der Fernsehserie. Ihr erledigt in der Schule kleine Aufgaben wie Literatur-Recherche und macht spannende Ausflüge in den Sumpf oder auf fremde Planeten.
Neben den zahlreichen Pläuschen mit den Feen-Kolleginnen steht jede Menge Zauberei auf dem Programm. Ihr wehrt euch mit Licht-, Magma- und Drachenkugeln gegen allerlei Ungetier und verlasst euch gleichzeitig auf Tecna, Stella, Flora und Musa. Die vier Feen helfen euch bei speziellen Aufgaben und bedienen Computer, bringen Licht ins Dunkel oder beschleunigen das Wachstum der heimatlichen Flora. Für richtig Pep sorgen die kleinen Zwischenseqenzen aus der Serie, die die Geschichte weitererzählen, bis es zum finalen Kampf gegen Hexe Icy geht. Ein quietschbuntes Adventure mit süßen Feen und viel Magie – ideal für Mädchen zwischen 8 und 12 Jahren.

SASCHA DOWIDAT

TEST

WINX CLUB

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.konami-europe.de**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Ab 6 Jahren**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 45,-**

CONTROLLER CHECK **STANDARD**

Zaubersprüche gelingen leicht und auch Kletterpartien im Sumpf sind kein Problem.

STEUERUNG **75%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
70%	74%	–%	**69%**

Solide Comicserien-Versoftung mit viel Magie – **eher für Mädels geeignet!**

SMALLTALK Die Gespräche schaffen viel Atmosphäre.

RIESIG Paral hilft nicht – Zaubersprüche müssen her!

IMPORT-NEWS

N-ZONE JAPAN-AKTUELL

Warren Harrod berichtet.

Aktionspreis

Nintendo hat sich endlich dazu entschlossen, ältere GBA-Spiele in einer speziellen Billigserie zu veröffentlichen. Damit tut es der Softwaregigant anderen Publishern gleich, die bereits seit einiger Zeit bestimmte Titel zu einem verbilligten Preis anbieten. In der frisch getauften „Value Selection" befinden sich 15 Titel, die je mit einem Preis von 2.000 Yen zu Buche schlagen. Bislang hat Nintendo sich vor diesem Schritt gescheut, um die Verkäufe von neuen Titeln nicht zu beeinträchtigen. Da sich allerdings der Nintendo DS sehr gut etabliert hat, wird die Value Selection keine ernsthafte Konkurrenz für hauseigene, aktuelle Titel sein. Vor diesem Hintergrund fragt man sich, warum Nintendo erst jetzt zu dieser Einsicht gekommen ist. Durch das zunehmende Verschwinden von GBA-Software aus vielen Geschäften fühlten sich die GBA-Besitzer vernachlässigt.

N-ZONE VERKAUFSCHARTS

Japan

NINTENDO GAMECUBE

1 Mario Party 7
2 Naruto 4
3 SD Gundam Gashapon Wars
4 Battalion Wars
5 Bleach GC

NINTENDO DS

1 More DS Brain Training
2 Animal Crossing Wild World
3 Mario Kart DS
4 DS Brain Training
5 Mario & Luigi RPG 2

GAME BOY ADVANCE

1 Final Fantasy IV
2 Pokémon Mysterious Dungeon
3 Rockman EXE 6 Greiga
4 Super Donkey Kong 3
5 Summon Night

Quelle: Media Create, Internet: www.m-create.com

World Hobby Fair 2006

MESSE Ein Spezialreport vom Auftakt-Tag in Osaka

Über zu geringe Zuschauerzahlen musste sich die beliebte Videospiel- und Spielwaren-Messe noch nie beklagen. Aber dieses Jahr war das Gelände so voll gestopft, dass normales Vorankommen unmöglich war. Alle Besucher waren im Nintendo-Fieber und drängten zum Stand des Business-Urgesteins und zu den Ausstellungen der anderen Hersteller, wo DS-Projekte jedes Entwicklungsstatus' das Software-Angebot dominierten. Hauptanzugspunkt war das Download-Center, an dem DS-Besitzer eine Demoversion von *Mario Kart DS* herunterladen konnten. Auch Konami, Bandai und Sega lockten die Handheld-Jünger mit umfassenden Download-Angeboten.

Allerdings gab es einen Stand, der die Anziehungskraft des Nintendo-Bereiches um ein Vielfaches überstieg: der Pokémon-Stand. Verwunderung löste das allerdings nicht wirklich aus, konnte man sich hier neben dem Film *Pokémon Ranger* auch noch das dazugehörige Spiel anschauen.

Über die Nintendo-Produkte hinaus kamen Besucher auch kaum an den Ständen von Namco *(Luthor, The Phantom Thief, Spot the Difference Museum)*, Sega *(Mushi King, Doraemon Nobita's Dinosaur 2006)*, Capcom *(Rockman EXE 6)*, Square Enix *(Children of Mana)*, Bandai *(KeroKero 7, Style Book)* oder Konami *(Marchen Awakens Romance)* vorbei. **(wh/uc)**

DS TOTAL Der Titel Marchen Awakens Romance lockte viele Besucher an den Konami-Stand.

PUBLIKUMSMAGNET Die Faszination der Knuddelmonster ist dank des neuen Films ungebrochen, wie die Besuchermassen zeigen.

N-ZONE NEWSTICKER

+++ KOOPERATION Capcom hat sich mit Spielzeughersteller Takara zusammengetan, um *Rockman EXE* für den GBA, die Arcade-Version und Spielzeuge zum Capcom-Spiel bestmöglich zu vermarkten. Eine spezielle Plattform für das Franchise soll dies ermöglichen. **+++ EXTRA POKÉMON-DUNGEON** Besitzer der DS- bzw. GBA-Version von *Pokémon Mysterious Dungeon* bekommen die Möglichkeit, einen Extra-Dungeon über Nintendos Website herunterzuladen. Alternativ können Pokémon-Fans eines der vielen Pokémon-Center besuchen. **+++ STARKE WERBEREIZE** Nintendo hat bei einer speziellen Pressekonferenz bekannt gegeben, dass sie den DS-Titel *Touch! Generations* mit einer großen Werbekampagne puschen werden. Dazu haben sie sich die Zusammenarbeit mit der

Xenosaga Episodes I & II

ROLLENSPIEL Willkommener Seitensprung

Namco bringt die bisher PS2-exklusive Rollenspielserie auf den Nintendo DS. Noch bevor ein Teil der Reihe auf der Sony-Konsole erscheinen wird, dürfen sich rastlose Rollenspieler mit den ersten beiden Episoden vergnügen. Die Entwickler haben für die Handheld-Umsetzung beide Teile kombiniert und möchten durch zusätzliche Ereignisse und Episoden den Übergang so flüssig wie möglich gestalten. Das Kampfsystem bleibt größtenteils gleich und wurde lediglich durch die veränderte Perspektive leicht angepasst. Alle Ereignisse und Kämpfe finden auf dem DS in einer isometrischen Ansicht statt und werden auf dem oberen Screen dargestellt. Per Touchscreen werden die Menüs und Statuswerte der Figuren verwaltet. Leider ist bis jetzt noch nicht bekannt, ob es neue Kampftechniken geben wird, die beispielsweise den Stylus einbeziehen. **(uc)**

Hersteller: Namco
Internet: www.namco.jp.co
Termin: 2006 (Japan)

ANPASSUNG In grafischer Hinsicht mussten deutliche Abstriche gemacht werden.

Sudoku Fever

GESCHICKLICHKEIT Ein Rätselphänomen aus Japan

Dieser Knobelspaß aus dem Land der aufgehenden Sonne findet sich mittlerweile in viele Zeitungen und Zeitschriften wieder. Dabei ist das Grundprinzip, wie so oft, gerade durch seine Einfachheit einfach genial. Das Spielfeld besteht aus 9 Quadraten, die jeweils ebenfalls aus 9 Vierecken zusammengesetzt sind. Ziel ist es, in jeder 9er-Reihe die Zahlen 1 bis 9 zu platzieren, ohne dass sie sich wiederholen. Mit Mathematik hat des Rätsels Lösung nichts zu tun, man kommt durch Logik und Kombinationsgabe ans Ziel. Im Februar können Rätselfans mit der GBA-Version überall und jederzeit ihre grauen Zellen zum Qualmen bringen. **(uc)**

Hersteller: Mastiff
Internet: www.mastiff-games.com
Termin: 6. Februar (USA)

WIRRWARR Hat man das Spielprinzip erst verstanden, packt einen das Sudoku-Fieber.

japanischen Schauspielerin Nanako Matsushima gesichert. **+++** **PROBE SPIELEN IM INTERNET** Marvelous Interactive haben auf ihrer Homepage ein spezielles Webgame namens *Ys Strategy The Beginning* veröffentlicht. Es soll als Kennenlernspiel dienen und auf die DS-Version *Ys Strategy* einstimmen. **+++** **KONSOLEN-KNAPPHEIT** Die Wintersaison war für Nintendo und ihren aktuellen Handheld-Sprössling sehr erfolgreich. Fast schon zu erfolgreich. In vielen Geschäften war der DS längere Zeit total ausverkauft. Die negative Konsequenz war der vorübergehende Preisanstieg. **+++** **INTERESSANT** Die Famitsu hat eine Umfrage durchgeführt, die das Konsolen-Interesse für das Jahr 2006 ermitteln sollte. Auf Platz 1: PlayStation 3, Platz 2: Nintendo Revolution und Platz 3: Xbox 360. **+++**

N-ZONE USA-AKTUELL

Heinrich Lenhardt berichtet.

Krise? Welche Krise?

Die Dämmerung der nächsten Heimkonsolen-Generation ging mit enttäuschend wenig verfügbaren Xbox-360-Systemen recht zaghaft voran. Dazu kam abflauende Software-Kauflust bei den „alten" Systemen. 2005 schien deshalb auf dem besten Weg, ein Umsatz-Enttäuschungsjahr für die US-Spieleindustrie zu werden. Doch die endgültigen Zahlen des Marktforschungsinstituts NPD Group fielen erheblich rosiger als diese Befürchtungen aus. 10,5 Milliarden US-Dollar wurden für Videospiele-Hardware, -Software und -Zubehör ausgegeben, das bedeutet im Vergleich zu 2004 ein strammes Umsatzplus von rund 6 Prozent. Zu verdanken war's den betriebsamen letzten Kalenderwochen des Jahres und vor allem dem Mobilspiele-Markt. Nintendo DS, Sony PSP und der anhaltend gut laufende Game Boy bügelten den Abwärtstrend bei den Heimkonsolen locker aus. Erfolgreichstes Spiel des Jahres in den USA war die PS2-Version der Football-Simulation *Madden NFL 06* mit 2,9 Millionen verkauften Einheiten. Dahinter landete das beste Pferd aus dem Nintendo-Stall auf Rang 2, *Pokémon Emerald* beglückte 1,7 Millionen Käufer. Ein GameCube-Spiel ist in den Top 10 für 2005 aber nicht zu finden – da bleibt nur die Hoffnung auf bessere Zeiten im angebrochenen Revolutionsjahr.

N-ZONE VERKAUFSCHARTS

USA

NINTENDO GAMECUBE

1 Mario Party 7
2 Dance Dance Revolution: Mario Mix
3 Pokémon XD: Gale of Darkness
4 LEGO Star Wars
5 Shadow the Hedgehog

NINTENDO DS

1 Mario Kart DS
2 Nintendogs: Dachshund & Friends
3 Nintendogs: Labrador R. & Friends
4 Nintendogs: Chihuahua & Friends
5 Castlevania: Dawn of Sorrow

GAME BOY ADVANCE

1 Pokémon Emerald
2 SpongeBob/Nicktoons Two-Pack
3 Bratz Rock Angels
4 Harry Potter and the Goblet of Fire
5 Super Mario Advance 4

IMPORT-NEWS

N-ZONE ERSCHEINUNGSDATEN

Japan

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:
Super Mario Strikers ..... 19. Januar

Erscheint demnächst
Incredibles 2 ..... 9. Februar
Baten Kaitos II ..... 23. Februar
Odama ..... 13. April

NINTENDO DS

Zuletzt erschienen:
Kero Kero 7 ..... 12. Januar
Freshly Baked Japan ..... 12. Januar
Biohazard: Deadly Silence ..... 19. Januar
Iron Feather ..... 19. Januar
Lost Magic ..... 19. Januar
Metroid Prime Pinball ..... 19. Januar
Bleach DS ..... 26. Januar
English DS Training ..... 26. Januar

Erscheint demnächst
Eyeshield 21: Max Devil Power ..... 2. Februar
Puzzle Bobble ..... 2. Februar
Spot The Difference Museum ..... 9. Februar
Kono Quiz Yarou!! ..... 16. Februar
Angelic Duet ..... 23. Februar
Children of Mana ..... 23. Februar
Top Gun ..... 23. Februar
Age of Sailing IV ..... Februar
Narnia Koku Monogatari: Lion to Majo ..... 2. März
Doraemon Nobita's Dinosaur 2006 ..... 2. März
Far East of Eden 2 ..... 9. März
My Battle Machine ..... 16. März
Cooking Mama ..... 23. März
Pokémon Rangers Diamond-Pearl e no Michi ..... 23. März
Contact ..... 30. März
Deep Labyrinth ..... März
Style Book ..... März

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:
Hudson Collection 5, 6 ..... 19. Januar

Erscheint demnächst
The Incredibles 2 ..... 9. Februar
Yu-Gi-Oh! Duel Monsters Expert 2006 ..... 23. Februar
Yu-Gi-Oh! World Championship 2006 Set ..... 23. Februar
Yggdra Union ..... 23. März

USA

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:
Mega Man X Collection ..... 10. Januar

Erscheint demnächst
Curious George ..... 1. Februar
Chibi Robo ..... 6. Februar
Teen Titans ..... 14. Februar
Sonic Riders ..... 21. Februar
FIFA Street 2 ..... 28. Februar
Odama ..... 6. März
Naruto: Clash of Ninja ..... 7. März
Ice Age 2 ..... 14. März
Splinter Cell Double Agent ..... 21. März
Harvest Moon: Magic Melody ..... 28. März
Major League Baseball 2K6 ..... 10. April
The Legend of Zelda: Twilight Princess ..... 6. Juni
Superman Returns ..... 3. Juli
Greg Hastings' Tournament Paintball MAX'd ... 11. November

NINTENDO DS

Zuletzt erschienen:
Electropiankton ..... 9. Januar
Nicktoons Unite ..... 11. Januar
True Swing Golf DS ..... 23. Januar
Paintball 06 MAX'd ..... 24. Januar
Age of Empires: Age of Kings ..... 1. Februar
Ultimate Card Games ..... 1. Februar
Ultimate Brain Games ..... 1. Februar
Black & White Creatures ..... 1. Februar

Erscheint demnächst
Resident Evil: Deadly Silence ..... 14. Februar
Tamagotchi Corner Shop ..... 14. Februar
Super Monkey Ball Touch & Roll ..... 21. Februar
Super Princess Peach ..... 27. Februar
FIFA Street 2 ..... 28. Februar
Guilty Gear Dust Strikers ..... 1. März
Pokémon Trozei ..... 6. März
Scurge: Hive ..... 9. März
Ice Age 2: The Meltdown ..... 14. März
Metroid Prime: Hunters ..... 20. März
Worms: Open Warfare ..... 20. März
Tetris DS ..... 20. März
Harvest Moon DS ..... 28. März
Top Spin 2 ..... 3. April
New Super Mario Bros. ..... 3. April
Lost Magic ..... 1. Mai
Superman Returns ..... 3. Juli

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:
Zooo ..... 8. Januar
Yu-Gi-Oh! GX Duel Academy ..... 10. Januar
Castlevania Double-Pack ..... 12. Januar
Top Spin 2 ..... 23. Januar

Erscheint demnächst
Curious George ..... 1. Februar
Drill Dozer ..... 6. Februar
Sudoku Fever ..... 6. Februar
Mega Man Anniversary Edition ..... 15. Februar
Ultimate Pocket Games ..... 1. März
Dragon Ball GT Transformation 2 ..... 1. März
Tales of Phantasia ..... 6. März
Naruto: Ninja Council ..... 7. März
Dragon Ball Advanced Adventure ..... 7. März
Scurge Hive ..... 9. März
Ice Age 2: The Meltdown ..... 14. März
Top Spin 2 ..... 3. April

Iron Feather

ERFOLG Gelingt eine Combo, wird dies auf dem Screen überdeutlich.

ROLLENSPIEL Mächtiger als das Schwert

Dieses actionlastige Rollenspiel basiert auf einer in Japan sehr bekannten Comicserie und lässt den Spieler die Rolle von Frai übernehmen, der die Welt retten muss. Sein Hauptwerkzeug auf seiner Mission ist eine farbige Feder, die sich in unterschiedliche Waffen und Gegenstände verwandeln kann. Neben der Darstellung des Spielgeschehens wird der Touchscreen auch in diverse Rätsel und in das auf Runen basierende Magiesystem integriert. So muss der Spieler beispielsweise ein Seil über eine Schlucht schwingen, um eine Brücke zu aktivieren. Die Runen müssen unter Zeitdruck eingegeben werden und nehmen an Komplexität immer mehr zu. Die Freundschaft zu anderen Partymitgliedern ist maßgeblich für das Zusammenspiel bei Combo-Attacken verantwortlich. **(uc)**

Hersteller: Konami
Internet: www.konami.co.jp
Termin: Erhältlich (Japan)

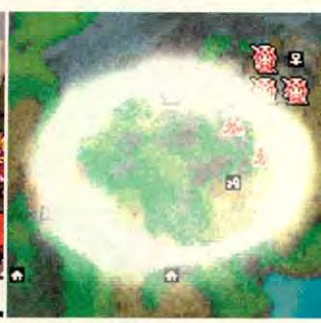
Yggdra Union

STRATEGIE Kriegerische Verschmelzung

In Stings neuestem Fantasy-Strategie-Titel für den GBA muss sich der Spieler in der Rolle von Königin Yggdra gegen den Angriff eines teuflischen Imperiums wehren. Das Schlachtfeld ist, wie im Strategie-Genre üblich, in mehrere Felder aufgeteilt, auf denen der Spieler unterschiedliche Einheiten wie zum Beispiel Ritter oder Fechter positioniert. Eines der wichtigsten Gameplay-Features ist das Kombinieren von Einheiten, wodurch die Stärke der Figuren enorm ansteigt. Nahezu alle Bewegungen und Kampfhandlungen werden durch das Spielen von Karten eingeleitet. Im Laufe des Spiels nimmt die maximale Anzahl an mitführenden Karten stetig zu. Dadurch werden die Kämpfe abwechslungsreicher und nehmen deutlich an spielerischem Tiefgang zu. **(uc)**

Hersteller: Sting
Internet: www.sting.co.jp
Termin: 23. März (Japan)

CHARAKTERISTISCH Die Kulleraugen und Frisuren sind typisch für den Mangastil.



TYPISCH Während der Kämpfe kracht es gewaltig.

Guilty Gear: Dust Strikers

BEAT 'EM Wi-Fi-Fäuste auf Kollisionskurs

Die *Guilty Gear*-Serie ist schon seit einiger Zeit Bestandteil des Prügel-Genres und wird bald um eine DS-Version erweitert. In *Dust Strikers* können Fans der Reihe aus insgesamt 21 Kämpfern wählen und es entweder mit der CPU oder bis zu drei Kumpeln aufnehmen. Das Gameplay beschränkt sich auf dem DS nicht mehr auf den 1-gegen-1-Kampf, sondern auf 4-Spieler-Action. Damit alles schön übersichtlich bleibt, nutzen die Entwickler gleich beide Bildschirme. Ganz im *Super Smash Bros. Melee*-Stil sind Hilfsgegenstände und Fallen, die sich auf den unterschiedlichen Ebenen der Areale befinden. Der Touchscreen wird hauptsächlich während der 10 Minispiele genutzt. **(uc)**

Hersteller: Majesco
Internet: www.majescosales.com
Termin: 1. März (USA)

Resident Evil Deadly Silence

Wir kämpfen uns per Stylus durch **den ersten Teil der Serie.** Schaurig-schön?

Wir hatten schon gar nicht mehr damit gerechnet, doch *Resident Evil Deadly Silence* hat es doch tatsächlich noch ins Heft geschafft. In Japan erschien der Titel am 19. Januar und in einer kurzfristig angesetzten Nacht-Test-Session prüften wir ihn auf Herz und Nieren. Somit können wir euch als erstes Magazin hierzulande einen Test von *Resident Evil DS* präsentieren.

(K)EIN EINFACHER PORT

Bei *Resident Evil Deadly Silence* handelt es sich um ein Remake des ersten *Resident Evil*-Titels, welcher 1996 für die PSone erschien. Mit *Resident Evil* gründete Capcom das Genre der Survival-Horror-Spiele. Und Horror bot der erste *Resident Evil*-Teil wahrlich genug. Doch ist *Resident Evil Deadly Silence* nur ein simpler Abklatsch der PSone-Version? Nein, nicht ganz. Den ersten Unterschied bemerkt man im Hauptmenü. So könnt ihr hier zwischen einem „klassischen" und dem „Wiedergeburt"-Spielmodus wählen. Der klassische Spielmodus lässt euch das Spiel auf dem DS ohne Änderungen genau wie seinerzeit auf der PSone erleben. Im „Wiedergeburt"-Spielmodus hat man das Gameplay mit einigen DS-spezifischen Features aufgepeppt. Die Story gleicht aber auch im „Wiedergeburt"-Spielmodus der PSone-Version 1:1. So übernehmt ihr zu Beginn des Spiels entweder die Kontrolle über Jill Valentine (normaler Schwierigkeitsgrad) oder Chris Redfield (hoher Schwierigkeitsgrad). Als Mitglieder der S.T.A.R.S.-Spezialeinheit (Special Tactics And Rescue Service) begebt ihr euch auf eine Rettungsmission nach Racoon City. Das bereits zuvor hierhin geschickte Bravo-Team sollte Untersuchungen in der Stadt anstellen, ist aber spurlos verschwunden. Schon kurz nach der Landung werdet ihr von extrem aggressiven, mutierten Hunden angegriffen und ihr könnt euch mit zwei Teammitgliedern gerade noch in eine geheimnisvolle Villa retten. Doch auch hier geschehen brutale und mysteriöse Dinge. Was

VORSICHT Die Schlange ist giftig.

PRAKTISCH Die Karte auf dem oberen Schirm.

EINGANGSHALLE Hier beginnt euer Abenteuer.

ist hier nur passiert? Und wo ist das Bravo-Team?

ÜBERRASCHEND GUT

Während das Intro die Hintergundgeschichte erläutert, klappt einem staunend der Unterkiefer runter. So flimmert das komplette schwarzweiße Einleitungsvideo der PSone-Fassung inklusive Sprachausgabe über den unteren Bildschirm des DS. Natürlich ist die Auflösung nicht so hoch, man sieht das eine oder andere Artefakt aufgrund der starken Komprimierung, aber dennoch ist die Qualität beeindruckend gut. Anschließend dreht man seine ersten Runden im Haus und stellt fest, dass auch der Rest des Spiels dem PSone-Original gleicht. Zwar wurden die gerenderten Hintergründe durch in Echtzeit berechnetete und texturierte 3D-Grafiken ausgetauscht, dennoch sind Sprachausgabe, Musik und Soundeffekte, der Levelaufbau und das Gameplay nahezu identisch mit seinem 10 Jahre älteren Vorgänger. So steuert ihr euren Charakter aus vorgegebenen Kamerawinkeln durch die Villa, untersucht Gegenstände, betätigt Schalter und löst kleinere Rätsel. Auch die Herzattacken auslösenden Schockeffekte und Zombiekämpfe wurden akkurat umgesetzt. Allerdings spielt sich der „Wiedergeburt"-Spielmodus deutlich actionlastiger als das klassische Spiel. Das liegt vor al-

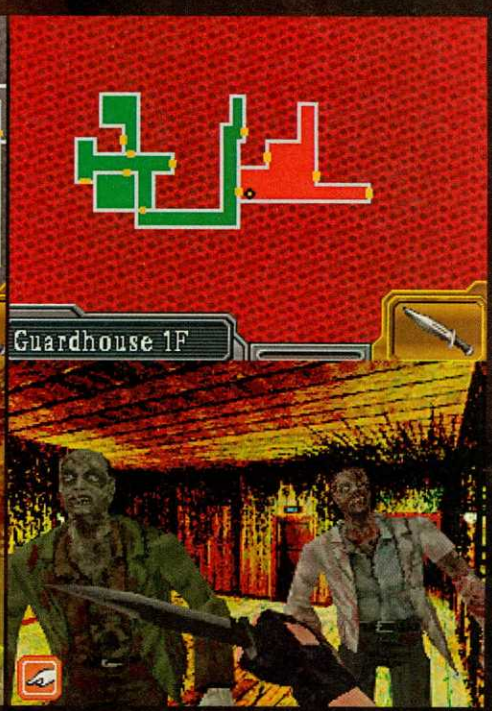
INFO DS-FEATURES

Rätselfieber

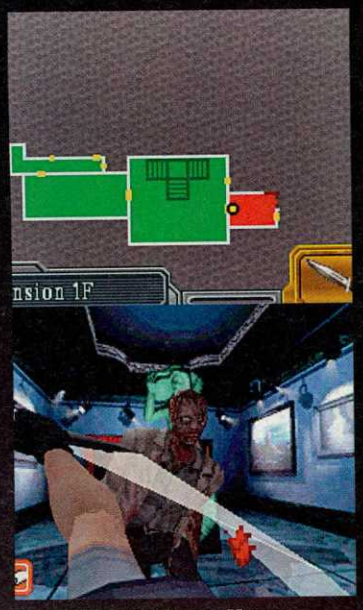
Capcom ließ sich einige neue Rätsel einfallen, die besonders den Touchscreen nutzen.

Die Rätsel in *Resident Evil* waren nie für ihre Komplexität bekannt. Das ist auch in *Deadly Silence* nicht anders. Allerdings integrierten die Entwickler einige neue Rätsel, die sich per Touchscreen und Stylus bedienen lassen. So müsst ihr an einer Stelle zwei Waagschalen mit unterschiedlich schweren Diamanten ausbalancieren. In einem anderen Rätsel müsst ihr mit einer vorgebenen Anzahl an Touchscreen-Klicks Farben richtig austauschen.

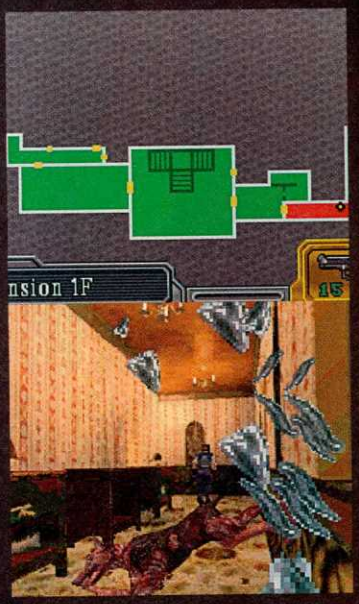
COOL Die Grafik kann mit dem Original mithalten.



HÄSSLICHE FRATZEN Na, Schönheits-OP gefällig?



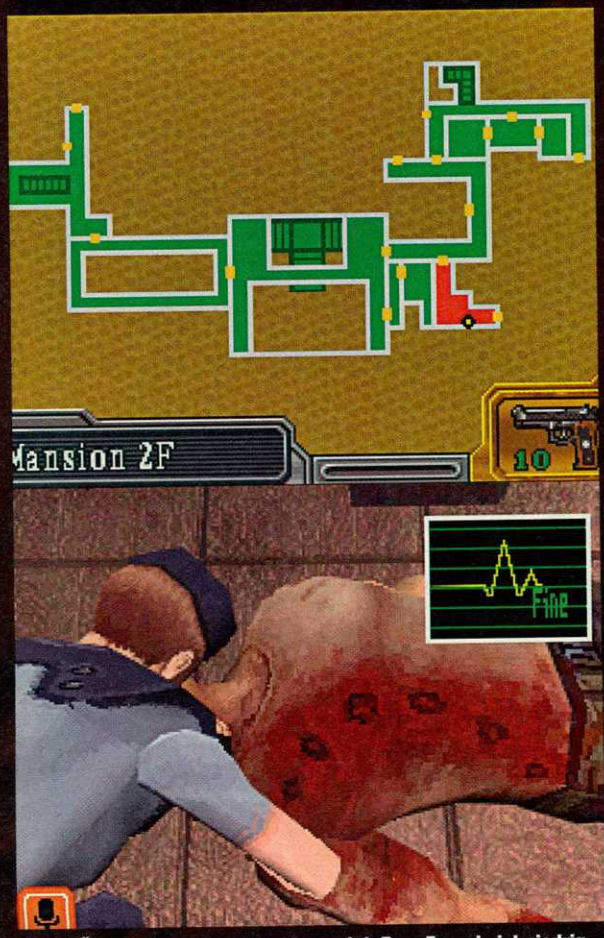
KNIFE-BATTLE Mit dem Messer zieht ihr dem Zombie eins über.



SCHOCK Der plötzliche Hundeangriff sorgt für eine Herzattacke.

HINTERHALT Im Spiegel erkennt ihr einen Zombieangriff von hinten.

IM WACHHAUS Die Spinnen machen euch das Leben schwer und sind auch noch so richtig nervig.

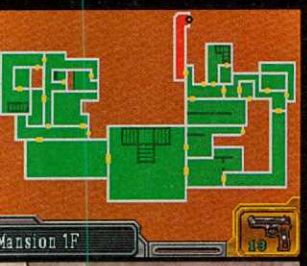


EINGEFÄRBT Der obere Bildschirm zeigt: Eure Energie ist niedrig. Außerdem beatmet ihr hier gerade einen Kollegen per Mikrofon.

TROCKEN GELEGT An einer Stelle muss man Wasser abpumpen.

lem an den neu eingebrachten DS-Features. So kann es passieren, dass das Spielgeschehen in eine Ego-Ansicht umschaltet, sobald ihr einen Raum betretet. Ihr könnt euch im so genannten „Knife-Battle" nicht bewegen, dafür aber per Touchscreen die heranstapfenden Zombiehorden mit dem Messer bearbeiten. Es hat sich hier bewährt, nicht auf den Stylus zurückzugreifen, da es viel zu lange dauert, bis man ihn aus dem Schacht herausgezogen hat, sondern direkt mit dem Daumen über den Touchscreen zu fahren. Da es durchaus häufiger vorkommt, dass man in ein „Knife-Battle" verstrickt wird, mussten die Entwickler mehr Gegner in das Spiel einbauen, was zu mehr Action führt. Dies fällt positiv auf und beeinträchtigt die düstere Atmosphäre des Spiels auch nicht. Darüber hinaus inte-

HILFREICH Unter einem Schrank links liegt Munition.



ÜR AUF An der Tafel müsst ihr erschiedene Wappen einsetzen.

grierte Capcom einen neuen Spielabschnitt, ein paar neue Rätsel (siehe Extrakasten auf Seite 61) und sogar das Mikrofon des DS kommt zum Einsatz. So muss man, wie wir bereits in unseren Previews vermuteten, durch Pusten einen dahinscheidenden Kameraden wiederbeleben. Auf die gleiche Art könnt ihr spuckenden Zombies ihren Sabber zurückschleudern.

GLEICHE MÄNGEL

Ansonsten gibt es bei *Resident Evil DS* keine allzu gravierenden, weiteren Unterschiede zum Original. Es gibt die gleichen Waffen, von Pistolen über die Schrotflinte bis hin zur Bazooka, die gleichen Kräuter, Wappen, Sprays, Schlüssel und dieselben sonstigen Gegenstände. So spielt es sich auf dem DS genauso gut wie seinerzeit auf der PSone – man hat aber auch mit denselben Tücken zu kämpfen. Die Steuerung der Charaktere ist immer noch umständlich und man muss häufig weite Laufwege zurücklegen, da das Inventar viel zu klein ist und man wichtige Gegenstände ständig in den Lagerkisten zurücklassen muss. Einige Gegner werden bei Kamerawechseln verdeckt, sodass man keine Möglichkeit mehr hat, auszuweichen. Und die Limitierung, nur an vorgegebenen Orten mittels gefundener Farbbänder speichern zu können, sorgt dank des knackigen Schwierigkeitsgrades für zusätzlichen Frust. Nichtsdestotrotz macht *Resident*

GEFRÄSSIG Der erste Zombie im Spiel ist mit Essen beschäftigt. Die deutsche Fassung hat bereits eine 18er-Freigabe erhalten.

SCHNELLER Die nervigen Tür- und Treppen-Animationen des Originals kann man praktischerweise wegklicken.

BISSIG Diese unheilvollen Treppen führen zu einem Zwischenboss. Kenner des ersten Teils werden sich erinnern.

Evil DS Spaß, auch wenn der Zahn der Zeit dem Titel etwas zu schaffen macht.

MEHR SPASS ZU VIERT?

Hohe Erwartungen hatten wir an den Mehrspieler-Modus für bis zu vier Spieler, von einem Coop-Modus war im Vorfeld die Rede. Leider dürft ihr nicht gemeinsam das Hauptabenteuer bestehen. Vielmehr könnt ihr aus bis zu neun Charakteren wählen, die teilweise aber erst noch von euch freizuspielen sind, und müsst in leider nur drei vorgegebenen Abschnitten der Villa innerhalb von 15 Minuten von einem Startpunkt zum Ziel gelangen. Während man den eigenen Charakter ganz normal auf seinem Schirm sieht, werden die Mitspieler nur als farbiger Stern angezeigt. Scheinbar haben die Entwickler es nicht geschafft, einen vollständig animierten Mitspieler per WLAN aus dem DS zu kitzeln. Euren Weg versperren dabei diverse Gegner, die ihr besiegen müsst. Natürlich findet ihr unterwegs diverse Waffen und Kräuter, die euch das Überleben erleichtern. Je mehr Zombies ihr um die Ecke bringt, desto mehr Punkte erhaltet ihr im Ziel. Aber Vorsicht: Haltet ihr euch nicht im selben Raum auf und euer Mitspieler stirbt, dann seid auch ihr mit dran. Denn im kooperativen Spielmodus gibt es nur einen gemeinsamen Energiebalken. Anders im „Kontra"-Spielmodus. Hier kämpft jeder für sich. Wer zuerst das Ziel erreicht und die meisten Punkte macht, hat gewonnen. Dabei könnt ihr euren Mitzockern das Leben schwer machen, indem ihr gelbe Gegner abschießt. Die Feinde der Mitspieler werden dadurch nämlich stärker. Insgesamt betrachtet, ist der Mehrspieler-Modus spaßig – insbesondere, wenn man zu viert spielt. Leider sind der Umfang und die Anzahl der Spielmodi aber viel zu gering. Ein echter Koop-Modus wäre zudem nett gewesen.

FABIAN SLUGA

DETAIL-CHECK RESIDENT EVIL DS

DS vs. PSone

Welche Version sorgt für mehr Gruselstimmung?

RESIDENT EVIL DEADLY SILENCE

System: Nintendo DS
Erscheinungsjahr: 2006

GAMEPLAY ★★★★☆

Präsentation: Die DS-Version bietet die gleichen Videos wie die PSone-Fassung, in etwas schlechterer Qualität.
Rätsel: Viele neue Rätsel, die auf den Touchscreen des DS zugeschnitten sind - aber auch nicht wirklich schwer.
Mehrspieler-Modus: Bis zu vier Spieler kämpfen in vorgegebenen Abschnitten alleine oder gemeinsam gegen die Zeit und jede Menge Gegner.

TECHNIK ★★★★☆

Grafik: Die DS-Version sieht mindestens genau so gut aus wie die PSone-Version. Gute Arbeit Capcom!
Sound: Alle Soundeffekte, Musikstücke und Sprachsamples haben es in erstaunlicher Qualität auf den DS geschafft.

GESAMTWERTUNG ★★★★☆

RESIDENT EVIL (ORIGINAL)

System: PSone
Erscheinungsjahr: 1996

GAMEPLAY ★★★★☆

Präsentation: Gefilmte und gerenderte Zwischensequenzen sorgen für eine düstere Atmosphäre.
Rätsel: Viel Schaltergedrücke und Herumgeschleppe von Gegenständen. Nichts wirklich Anspruchsvolles.
Mehrspieler-Modus:

Nicht vorhanden

TECHNIK ★★★★☆

Grafik: Vorberechnete Hintergründe sorgten in für die damalige Zeit für eine revolutionäre Optik
Sound: Coole Soundeffekte, dezenter Einsatz der Musik zum Spannungsaufbau und jede Menge Sprachausgabe.

GESAMTWERTUNG ★★★★☆

Fazit: Das PSone-Original war seinerzeit revolutionär. Auf dem DS merkt man dem Titel aber an, dass die Zeit auch nicht stehen geblieben ist. Ein kleiner neuer Abschnitt inkl. Boss sowie die neuen Rätsel entschädigen etwas. Trotz Kritik: *Resident Evil DS* ist ein hervorragender Gruselspaß.

MEIN FAZIT SEHR GUT

Fabian Sluga möchte eigentlich kein Remake.

Es ist erstaunlich, wie gut die Entwickler *Resident Evil* auf dem DS umgesetzt haben. Die Atmosphäre kommt gut rüber und von technischer Seite gibt es nichts zu bemängeln. Schön ist auch, dass die Entwickler neue Rätsel sowie noch einen neuen Abschnitt in das Spiel integriert haben. Davon hätten wir uns aber doch deutlich mehr gewünscht.

MEIN FAZIT SEHR GUT

Udo Crnjak schwelgt in Erinnerungen.

Ich kann Fabian nur beipflichten. Es ist einfach klasse, dass die Entwickler die Videos und die komplette Sprachausgabe auf die DS-Cartridge gequetscht haben. Spieler, die diesen Teil der Serie noch nicht kennen, können bedenkenlos zugreifen. Sie erwartet ein Klassiker mit einer tollen Atmosphäre. Für Kenner des Spiels wird meiner Meinung nach aber viel zu wenig Neues geboten.

IMPORT-TEST

RESIDENT EVIL: DS

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Capcom

Internet: **www.capcom.com**

Spieler **1-4**	Sprache **Japanisch**
Europa-Termin **31. März**	Störfaktor Sprache **Hoch**

- ⊕ Tolle technische Umsetzung
- ⊕ Düstere Atmosphäre
- ⊕ Ein neuer Abschnitt
- ⊖ Teilweise veraltetes Gameplay

CONTROLLER-CHECK STANDARD

Leider nicht mehr zeitgemäß, da viele Tasten belegt sind und sich die Charaktere umständlich lenken.

STEUERUNG **70%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
82%	82%	65%	**85%**

IMPORT JAPAN

Tolle Umsetzung eines genialen Klassikers. Leider auch mit den altbekannten Macken der Serie.

PRÄMIENWERBUNG ANZEIGE

Das ist dein Spiel!

Für jeden neuen N-ZONE-Abonnenten bedanken wir uns mit einem tollen Spiele für Game Boy oder Nintendo DS!

The Rub Rabbits! (NDS)
Von den Schöpfern von *Project Rub* kommt jetzt ein verdrehtes Comedy-Adventure.
Erscheint: 10.02.06
Prämien-Nr.: 002893

Mario & Luigi – Partners in Time (NDS)
Endlich setzen Mario und Luigi ihr grandioses Rollenspiel-Abenteuer auf dem Nintendo DS fort.
Erscheint: 27.01.06
Prämien-Nr.: 002868

Nintendogs (NDS)
Auf den Hund gekommen! Die niedliche Kläffersimulation gibt es in drei unterschiedlichen Editionen!
Prämie: 002773 Labrador
Prämie: 002774 Dachshund
Prämie: 002775 Chihuahua

Kirby Power Paintbrush (NDS)
Der DS-Stylus als Zauberpinsel: ein ungewöhnliches Abenteuer, wie man es sich schöner nicht ausmalen kann.
Prämien-Nr.: 002806

Mario Kart DS (NDS)
Die wohl verrückteste Rennserie geht in die nächste Runde. Und diesmal können bis zu acht PS-Fans gleichzeitig über die Piste jagen!
Prämien-Nr.: 002805

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Tel.: +49 (89) 20 959 125, Fax: +49 (89) 20 028 111. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Tel.: +43 (6246) 882 882, Fax: +43 (6246) 88 25 277

☒ JA, ich möchte das **N-ZONE-Abo.**
(€ 37,20/12 Ausg.; Ausland: € 49,20/12 Ausg.; Österreich: € 42,-/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird *(Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie | Prämien-Nr.

✓ **Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!**

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)*

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

PN PR 24

☐ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6-8 Wochen)*

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um ein weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

N·ZONE

HARDWARE

Nintendo-DS-Aluminiumkoffer

ZUBEHÖR **Robuste Transportmöglichkeit für euren DS**

Besonders praktisch, aber auch recht sperrig ist diese robuste Nintendo-DS-Tasche. Mit Ausnahme der Eckelemente besteht sie aus Aluminium und ist deshalb besonders leicht. Wirklich sicher ist dieser kleine Koffer allerdings nicht, denn der einfache Metallverschluss besitzt keine Möglichkeit, ein Schloss anzubringen. Die Scharniere sind fest vernietet und machen einen stabilen Eindruck. Das Innere des Koffers ist mit schwarzem, aufgeschäumtem Kunststoff ausgekleidet und trennt den DS von den drei eingenähten Seitentaschen für ein GBA- und zwei DS-Spiele. Die Verarbeitungsqualität ist mäßig, denn die Taschen an der Innenseite sind zu grobmaschig – und das Polster recht schlampig eingeklebt. Fazit: Wenn ihr den DS dauerhaft verstauen wollt, ist der stabile Kleinkoffer sicherlich eine gute Wahl. Da er aber weder Platz für ein Ladegerät noch für anderes Zubehör besitzt, fällt die Wertung des Silberkastens eher verhalten aus.

TEST
DS-ALUMINIUMKOFFER

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Bigben Interactive
Info-Telefon:	01908-43044
Internet:	www.bigben-interactive.de
Preis	Leistung
Ca. € 15,-	Gut

- ⊕ Robustes Aluminium-Äußeres
- ⊕ Mit beigelegtem Umhängeriemen
- ⊖ Mäßige Verarbeitung
- ⊖ Keine Abschließmöglichkeit

EINSCHÄTZUNG
OK

ROBUST
Ein Klappverschluss sichert diesen kleinen, edlen Koffer.

Game Boy Micro Pack

ZUBEHÖR **Zehnmal Zubehör für den neuen Game Boy**

In diesem Paket findet ihr viel sinnvolles Zubehör, zum Beispiel eine Reißverschlusstasche, die Platz für den Game Boy Micro und zwei Spiele bietet. Mindestens ebenso praktisch ist die Schutzhülle aus transparentem Plastik, allerdings lassen sich – einmal aufgesetzt – die Tasten „Start" und „Select" nur recht schwer drücken. Für Mehrspielerduelle liegt dem Set ein Link-Kabel bei, ebenso wie drei Schutzhüllen für GBA-Spiele und ein unterdurchschnittlich klingender Stereo-Kopfhörer. Um den Micro auch ohne Schale vor Kratzern zu schützen, könnt ihr die nur trickreich anzubringende Display-Schutzfolie einsetzen – hoffentlich schafft ihr es, ohne Blasen unter die Folie zu bringen. Fazit: Der Kopfhörer klingt zwar schlecht und die Plastikschale hat ein Tastenproblem, dafür ist das Gesamtpaket immerhin empfehlenswert.

TEST
GAME BOY MICRO BAG

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Bigben Interactive
Info-Telefon:	01908-43044
Internet:	www.bigben-interactive.de
Preis	Leistung
Ca. € 20,-	Gut

- ⊕ Gute Ausstattung
- ⊕ Mit drei GBA-Spielehüllen
- ⊕ Micro-Plastikhülle und -Tasche
- ⊖ Schlechter Kopfhörer-Sound

EINSCHÄTZUNG
GUT

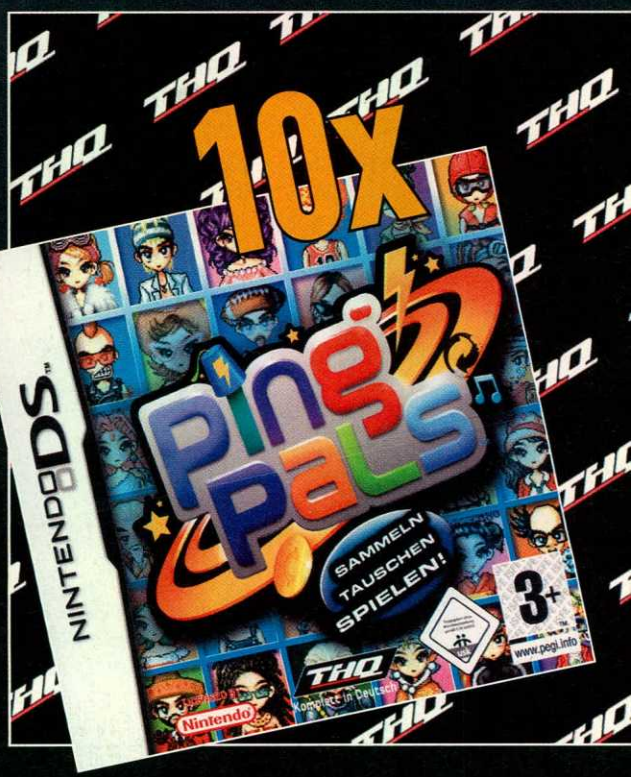
N-ZONE HARDWARE-LEXIKON – DAS BESTE ZUBEHÖR

Artikel	Kategorie	Hersteller	ca. Preis	Wertung
GAMECUBE				
GameCube-Controller	Controller	Nintendo	€ 40,-	Super
MicroCON Wireless	Controller	MadCatz	€ 30,-	Sehr gut
Soft Touch Controller	Controller	Bigben	€ 15,-	Sehr gut
CubeShock	Controller	Madrics	€ 10,-	OK
Force Feedback Wheel	Lenkrad	Logitech	€ 80,-	Sehr gut
RGB-Kabel	Zubehör	Vidis	€ 10,-	Sehr gut
Action Replay	Cheat-Modul	Datel	€ 40,-	Sehr gut
Memory Card XXL	Speicherk.	Madrics	€ 17,-	Sehr gut
Z-680	5.1-Boxen	Logitech	€ 499,-	Super
NINTENDO DS				
DS Travel Pack	Zubehör	Logic3	€ 20,-	Sehr gut
DS Einsteigerset	Zubehör	Bigben	€ 15,-	Gut
Brooklyn Accessory-Kit	Zubehör	Vidis	€ 8,-	Gut
GAME BOY ADVANCE				
Action Replay GBA	Cheat-Modul	Bigben	€ 30,-	Sehr gut
Adv. Power Grip SP	Zubehör	Jöllenbeck	€ 20,-	Sehr gut
GBA SP Akku	Zubehör	Bigben	€ 9,-	Sehr gut
GAME BOY MICRO				
Game Boy Micro Pack 2	Zubehör	Bigben	€ 30,-	Gut
Game Boy Micro Bag	Tasche	Bigben	€ 20,-	OK

Das große THQ Gewinnspiel

Gewinnt Preise im Wert von **über 2.000 Euro!**

Staubt folgende Preise ab:
10x ***Sim City 2000*** für den Game Boy Advance
5x ***Scooby-Doo: Fluch der Folianten*** für den Game Boy Advance
10x ***Ping Pals*** für den Nintendo DS
30x ***2 Games in 1***

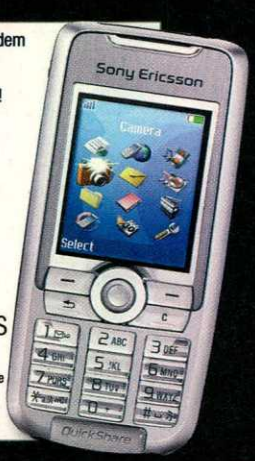


Um teilzunehmen, schickt eine SMS mit dem Inhalt „nzone 16 Name Anschrift" an die 82 098 (z. B.: nzone 16 Martin Manski, Pikastr. 63, 60314 Frankfurt). Viel Erfolg!

D: 82 098;
€ 0,49/SMS alle Netze
(inkl. VF-D2-Anteil
€ 0,12/SMS)

CH: 9292; sfr 0,70/SMS
A: 0900 700 800;€ 0,50/SMS

Oder schickt eine Postkarte an:
COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: nzone 16 Name Anschrift, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Einsendeschluss: 5. April 2006



LESERBRIEFE

EURE MEINUNG IST GEFRAGT!

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder wollt einfach nur eure Meinung sagen? Wir freuen uns über jede Nachricht. Aus zeitlichen Gründen können wir jedoch leider nicht alle Briefe persönlich beantworten. Schreibt uns an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion: N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: redaktion@n-zone.de

ZU WENIG IDEEN? Geist, Pikmin und Nintendogs waren laut unseren Lesern die letzten guten neuen Helden.

1.001 Mario

Hallo, N-ZONE-Team!
Ich bin auch der Meinung, dass Nintendo mehr Innovation wagen sollte. Es gibt bald zu jeder Sportart ein Mario-Spiel, das einem doch irgendwann auf die Nerven geht! Früher gab es DIE Spiele, auf die man sich monatelang gefreut hat, da man wusste, dass Nintendo sehr viel Arbeit in sie investiert. Heutzutage kann man sich irgendwie nicht mehr so auf die Spiele freuen, was ich sehr schade finde. Die einzigen Mario-Spiele, auf die ich mich lange vor dem Erscheinungstermin gefreut habe, waren *Super Mario Sunshine*, *Paper Mario 2* und die *Mario & Luigi*-Reihe. Genauso verfährt Nintendo mit der Pokémon-Serie. Jedes halbe Jahr erscheint ein neues Pokémon-Spiel – und das nicht nur für den Game Boy Advance.

JAKE

Tag, N-ZONE-Redaktion!
Auf dem SNES waren es Mario und Link, die mich so an Nintendo faszinierten, auf dem N64 hielt es mit den 3D-Fortsetzung der beiden Helden weiterhin an. Worunter Nintendo besonders leidet, ist meiner Meinung nach der Weggang von Rare! Für mich war es mehr oder weniger ein Schock zu hören, dass Rare nun an Microsoft verkauft wird. Nie eine Fortsetzung von *Diddy Kong Racing*, nie eine GameCube-Variante von *Donkey Kong Country*! Niemand hat etwas gegen neue Abenteuer von Mario, Link und Samus oder *Pokémon*-Fortsetzungen, aber Nintendo benötigt mehr „Revolution"en. *Pikmin* wäre für mich zum Start des GameCube DER Grund gewesen, ihn mir zu holen, was jedoch nicht geschah. Und der Aufruf für neue Maskottchen ist berechtigt. Die Japaner sind doch bekannt für völlig abgedrehte Ideen, die doch irgendwo mehr als nur „seltsam" sind, sondern sogar richtig gut! ;-)

ALEX KÜHNEMUND

Hallo, N-ZONE-Team!
Ich muss sagen, ich bin ein Riesen-Fan von Nintendo, ich spiele schon seit Jahren mit Begeisterung alles, was auf dem Game Boy (alle Arten), N64 und GameCube Rang und Namen hat, und ich muss gestehen, dass ich nur wenige Drittsteller-Spiele besitze. Auch wenn das jetzt merkwürdig klingt, ich bin nun mal wegen des Universums, das Nintendo geschaffen hat, ein Fan. Nur Nintendo hat solch eine Palette an Superhelden, Prinzessinen und Klempnern zu bieten. Ich stimme aber auch Fabian zu und muss sagen, dass Neuzugänger wirklich selten geworden sind. Ich fand es damals so toll, als man das erste Mal Waluigi zu Gesicht bekam oder die kleinen Pikmin über den Bildschirm wuseln sah. Die Leute von Nintendo sollten also mal wieder ihrer kreativen Ader freien Lauf lassen und neue, aufregende und innovative Spielfiguren erschaffen. Keine andere Konsole hat eine derartige Familie und wenn der Revolution neue Ideen und Spielspaß mit sich bringt, hoffe ich auch auf eine Erweiterung des Universums. Ich wünsche mir weiterhin tolle neue Mario- und Zelda-Spiele, welche jedoch auch gerne mal von neuen Protagonisten unterstützt werden können. Ich vertraue Nintendo und bin mir sicher, dass 2006 viele Überaschungen für uns bereithält.

BJÖRN ANDRES

Hallo, N-ZONE-Team!
Nintendo braucht unbedingt neue Charaktere, Maskottchen und einige neue Ideen für die älteren Videospielhelden. Man kann ja schließlich nicht nur immer einen Nachfolger nach dem anderen auf den Markt bringen wie bei den Mario-Sportspielen. Aber selbst bei den Konkurrenten Sony und Microsoft gibt es einen Fortsetzungswahn. Ob es nun *Ratchet & Clank*, *Sly Raccoon*, *Jak* oder das überflüssige *Blinx* ist. Mit *Geist*, *Eternal Darkness* und *Pikmin* ging Nintendo schon mal in die richtige Richtung. Leider gab es seitdem keine neuen Einfälle mehr. Vielleicht sollte man aber auch neuen Spieledesignern mal den Vortritt lassen und sich deren Ideen anhören. Schließlich kann sich Nintendo nicht nur auf Shigeru Miyamoto verlassen. Das bedeutet aber jetzt nicht, dass es einen Ersatz für den Klempner geben soll. Darüber wäre ich natürlich auch nicht froh. Aber es gibt sicherlich noch mehrere kluge Köpfe da draußen.

KLAUS

Hallo N-ZONE,
Ich finde, dass all die Fortsetzungen nicht schlecht sind. Aber das mit den

N-ZONE MEINUNG PER SMS

Auf die Schnelle!

Du hast eine kurze Frage oder willst etwas zu einem Thema sagen? Dann sende uns einfach eine SMS mit max. 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe ab. Vergiss nicht, deinen Namen und Wohnort am Schluss zu nennen.

Sende eine SMS mit dem Text: „nzone LB deine Meinung dein Name dein Wohnort" (Beispiel: „nzone LB Warum hat sich Infogrames in Atari umbenannt? Markus Müller Bonn") an folgende Nummer:

D: 82098;
€ 0,49/SMS alle Netze (inkl. € 0,12/SMS VF-D2-Anteil)

CH: 9292; sfr 0,70/SMS
A: 0900 700 800; € 0,50/SMS

N-ZONE SEGA PRÄSENTIERT ...

Gewinnspiel

Die Beteiligung an unserem allmonatlichen Comic-Wettbewerb war auch dieses Mal wieder fantastisch. Wir bedanken uns bei allen, die mitgemacht haben. Bitte habt Verständnis dafür, dass nur einer/eine gewinnen kann. Über *Mario & Luigi: Partners in Time* für den DS darf sich nun Matthias Bartel aus Bad Reichenhall freuen.

Auch im neuen Monat könnt ihr etwas gewinnen. Der Sieger erhält *The Rub Rabbits!* für den GameCube, welches vor kurzem veröffentlicht wurde. Schickt uns einen Comic. Wichtig ist, dass der Comic nur aus drei Bildern besteht, mit dem Thema Videospiele zu tun haben muss und die Sprechblasen sehr gut lesbar sind. Bitte schreibt euren Namen und eure Adresse auch auf die Rückseite des Comics. Einsendeschluss ist der 15. Februar 2006. Mitarbeiter der am Gewinnspiel beteiligten Unternehmen sind vom Wettbewerb ausgeschlossen.

COMPUTEC MEDIA AG,
Redaktion N-ZONE, Stichwort: Leserbrief-Comic,
Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth

ganzen Sportarten find ich daneben. *Mario Power Tennis* und *Mario Golf* kann man noch durchgehen lassen, da es Fortsetzungen von N64-Klassikern sind, aber wer Fußball, Baseball oder Basketball spielen will, greift besser zu *FIFA 06* oder *NBA Live 06* usw. Dass für den Revolution ein *Super Smash. Bros.* in Entwicklung ist, finde ich eine super Sache, da ich selbst heute noch *Super Smash Bros. Melee* zocke. Und wer würde sich nicht ein weiteres *SSB* wünschen?

LEGEND-OF-ZELDA-TP

Hi, N-Zone!
Ich finde es schade, dass Nintendo keine neuen Helden bringt. Zwar war *Pikmin* ein guter Anfang, aber wo bleibt der Rest? Natürlich müssen Spiele-Serien wie *Zelda* oder *Mario* fortgesetzt werden, aber man könnte ja auch in diesen Spielen mal wieder eine neue Figur mit einbringen. Meiner Meinung nach haben auch die *Mario Party*-Teile ihren Reiz verloren. Das mit dem Mikrofon war meiner Meinung nach auch eine sehr gute Idee, aber was bringen solche Innovationen, wenn man sie nur sehr selten nutzen kann? Und dass Nintendo jetzt aus jedem Sport ein Mario-Spiel macht, langweilt sicherlich auch viele. Ich bin zwar seit meinem dritten Lebensjahr Nintendo-Fan, aber wenn das in Zukunft noch so weitergeht, ist es ziemlich fraglich, ob man weiterhin bei Nintendo bleiben soll. Es muss unbedingt mal wieder was Neues her.

CYA, POA

Konsolenkrieg

Hi, N-ZONE-Team!
Da jetzt mittlerweile die nächste Konsolengeneration bevorsteht, fängt auch wieder der Konsolenkrieg an. Nicht nur unter den Herstellern der jeweiligen Geräte, nein, vielmehr unter den Gamern selbst. Dazu möchte ich gerne allen Gamern etwas ans Herz legen. Wie kommt man dazu, Großkonzernen wie Sony, Microsoft und Nintendo die Treue zu schwören und die jeweilige Konsole auf ein Podest zu stellen, während man für die anderen Konsolen nicht mal ein Auge übrig hat. Ich kaufe mir nicht die Xbox, weil sie von Microsoft ist, oder den GameCube, weil er von Nintendo ist, oder die PlayStation wegen Sony – nein, ich kaufe sie mir, weil ich mein so geliebtes *Zelda* bekomme oder *Halo* oder *Final Fantasy*. Es geht doch um die Spiele und nicht darum, auf welcher Konsole sie erscheinen.

SHANER ASANOVSKI

N-ZONE STIMMEN AUS DEM FORUM

Neben unserer beliebten Leserbrief-Ecke bietet euch auch das N-ZONE-Forum die Möglichkeit der freien Meinungsäußerung. Dort könnt ihr euch informieren, mit anderen Usern diskutieren und eure Ansichten mitteilen. Unter der Adresse **www.n-zone.de** meldet ihr euch schnell und kostenlos an und schon dürft ihr loslegen! Die interessantesten Beiträge erscheinen hier im monatlichen Forums-Geflüster.

N-ZONE-Leser über Spiele für den Nintendo DS:

Siase — **Welche Spiele habt ihr für den DS???**

Rang: ▲
Anmeldedatum: 12.05.05
Autorenpunkte: 41
Lesertests: 6
Datum: 07.11.05 19:06
IP: 62.178.246.201

Hallo. Ich wollte nur wissen welche Spiele ihr für den DS habt.
Ich hab:
Nintendogs ---> Hab ich mir am 13. Oktober im Pack mit dem blauem DS gekauft. Eigentlich recht gut. Aber als ich in der N- Zone gelesen hab, dass man 50.000 Trainerpunkte braucht um alle Rassen freizuschalten, hab ich mir gedacht, dass ich das Spiel nnnnniiiiiiieeeee durchspielen kann..' (Ich hab nämlich erst
Fifa 06 ---> NICHT KAUFEN Das ist das schlechteste Spiel das ich kenne. Ich habs mir zusammen mit Nintendogs gekauft, weil ich sonst ein ziemlich großer Fan von Fifa bin, aber das ist das mit Abstand schlechteste Spiel, dass ich auf dem DS gespielt habe.
Advance Wars: Dual Strike ---> hab ich mir vor 4 Tagen gekauft. Ist uuuuuuuuuuuuuuuuuuuurrrrrrrrrr Super. Kann ich nur empfehlen. Sowohl Ein als auch Mehrspieler- Modus sind äußerst spaßig.

Tja, jetzt seid ihr dran. Schreibt welche Spiele ihr habt, und wie ihr sie findet.
Lg Siase

Genis — **AW: Welche Spiele habt ihr für den DS???**

Rang: ▲
Anmeldedatum: 12.12.04
Datum: 12.11.05 16:11
IP: 84.149.210.12

Ich habe

Super Mario 64 DS, würde ich jedem empfehlen, echt gut umgesetzt worden

Polarium, naja, nur für Puzzlefreunde zu empfehlen

Wario Ware Touched!, wenn ihr potenzielle DS-Zocker anwerben wollt, dann damit geniales Spiel, habs schon 15 Mal oder mehr durchgespielt

Splinter Cell Chaos Theory DS, naja, das beste Spiel auf dem DS isses nicht, aber sonst echt in Ordnung, Multiplayer geht leider nicht übers I-net

Metroid Prime Hunters Demo, sieht lustig aus, will die Vollversion, die geht dann auch übers Internet (juhuuu) sehr schönes Spiel

Advance Wars Dual Strike (DS lol), sehr sehr gutes Spiel, ich würde mal sagen das 2. beste Spiel was z.Z. für den DS draußen ist

Castlevania Dawn of Sorrow, das finde ich beste Spiel das es bisher gibt, das Spiel hat eine super 2D Grafik und eine Musik für die eine 1 noch stark untertrieben ist! Außerdem machts Spaß ohne Ende

So, hoffe das war ein wenig hilfreich ^^

Retro-Fan — **AW: Welche Spiele habt ihr für den DS???**

Rang: ▲
Anmeldedatum: 10.09.05
Datum: 14.01.06 23:17
IP: 80.144.211.114

Was sind meine Momentanen Spiele für den NintendoDS.
Also das Sind...

MarioKart DS
Ist meiner Meinung nach neben MarioKart : Double Dash der Beste Teil der Serie und macht Spaß wie sonst was.
Gibt viele Strecken und auch freischaltbares, also auf jedenfall langer Spielspaß.
Auch wenn ich noch nicht durch bin (aber grade deswegen langen Spielspaß)

Bomberman DS
Das Spiel ist einfach nur lustig im Mehrspieler, genau so wie seine Vorgänger.
Einzig blöd finde ich nur ist die Microphone Arena, weil man dort alle 2 Sekunden wieder voll vorm DS sein muss.

The Urbz : Sims in the City
Ganz nettes Spielchen, auch wenn ich lieber Sims2 DS gehabt hätte.
Ich bin noch nicht sonderlich weit, wird sich sicher aber bald wieder ändern.

Wario Ware Touched
Also zudem Spiel braucht man ja nicht viel sagen oder ?
Ist einfach ein total abgefahrendes Party Spiel, wo man drane sitzen kann bis man blöde wird.

justNzocker — **AW: Welche Spiele habt ihr für den DS???**

Rang: ▲
Anmeldedatum: 19.03.03
Datum: 15.01.06 11:55
IP: 80.131.112.169

Ich besitze
Super Mario 64 DS (muss sein, tolles Spiel, welches ich schon auf dem N64 geliebt habe)

Wario Ware Touched (für zwischendurch Perfekt, die Minispiele sind sehr witzig inszeniert)

Polarium (SUCHT POTENZIAL AHHHHH naja, ähm auf jeden fall ein klasse spiel)

Nintendogs (macht mir immer noch viel Spaß habe es schon seit Oktober)

Advance Wars Dual Strike (ein geniales Spiel vielleicht sogar das beste)

Castlevania Dawn of Sorrow (klasse Technik und sehr gute atmosphäre)

Mario Kart DS (muss ich auch nicht viel dazu sagen ein richtiges Hammespiel)

Ich habe die Metroid Prime Hunters Demo jetzt nicht mitgezählt, wobei ich mir die vollversion bestimmt auch kaufe

TOLLER BEITRAG **Tauscht euch mit anderen Nintendo-Fans sowie diversen Herstellern aus oder holt euch Tipps zu Spielen.**

Leser fragen, N-ZONE antwortet!

Knight Rider DS?

Hallo, N-ZONE!
Ich habe ein paar Fragen an euch und eine Riesen-Spielidee, zu der ich gerne eure Meinung hören würde.
1. Wird Nintendo vielleicht ein Remake von N64-Klassikern wie *Banjo-Kazooie*, *Donkey Kong 64* oder *Lylat Wars* für den DS rausbringen?
2. Bei einem Internethändler steht bei *Zelda: Twilight Princess* ein genauer Termin, nämlich der 31.3.06! Könnt ihr mir sagen, ob das stimmt?
Jetzt zu der Spielidee, die mein Kumpel und ich uns ausgedacht haben: Wie wäre es mit einem *Knight Rider* für den DS, da man auf diesem die Kultserie am besten umsetzen kann. Auf dem oberen Screen könnte man das eigentliche Spielgeschehen darstellen, also die Missionen mit Michael und K.I.T.T.! Mit dem Touchscreen kommt dann das Hauptaugenmerk der Idee: Darauf werden nämlich K.I.T.T. und die Knöpfe für K.I.T.T.s Spezialfunktionen wie der Turboboost dargestellt! Per Stylus könnte man dann diese anwählen, das Mikrofon kann aber auch dazu benutzt werden, um K.I.T.T. Befehle zum Öffnen von Türen oder Ähnlichem zu geben. K.I.T.T. könnte über die Lautsprecher wie in der Serie Tipps hinsichtlich sich nähernder Feinde oder in der Umgebung befindlicher, wichtiger Objekte geben!
Was haltet ihr von dieser Idee? Mich würde auch interessieren, was die anderen Leser davon halten!

SASCHA ROSSWAG

N-ZONE 1. Wir sind uns sehr sicher, dass Nintendo Fortsetzungen zu *Donkey Kong* und *Lylat Wars* in Entwicklung hat. Ob diese allerdings auf dem DS oder auf dem Revolution erscheinen, muss man abwarten. Zu *Banjo-Kazooie* wird es keine Fortsetzung geben, da Nintendo die Rechte gemeinsam mit Rare an Microsoft verkauft hat.
2. Das ist eine doch sehr optimistische Einschätzung. Wir gehen davon aus, dass *Zelda: Twilight Princess* im Frühjahr in den USA erscheint und kurze Zeit später bei uns. Ewig lange müsst ihr also nicht mehr auf den Titel warten.
Was eure Idee zu einem *Knight Rider*-Spiel für den DS angeht: Tja, man merkt, dass ihr große Fans von David Hasselhoffs alten Abenteuern seid :-) Wir wären froh, wenn jedes DS-Game so intensiven Gebrauch von den DS-Fähigkeiten machen würde, wie ihr es für *Knight Rider DS* vorschlagt.

DS-Verbot

1. Ich habe zu meinem Geburtstag ein Abo geschenkt bekommen. Als Prämie bekam ich *Nintendogs*. Nun wurde mir aber nicht erlaubt, es zu spielen (vorher war es meinen Eltern noch egal), weil ich keinen DS haben darf. Mein Vater sagte: „Alle entwickeln sich weiter außer dir: Du wirst wieder zum Baby (wie alle *Nintendogs*-Spieler)." Ist *Nintendogs* wirklich ein „Babyspiel"?
2. Mir ist aufgefallen, dass jedes Spiel von Nintendo bei euch mit „Sehr gut" ausgezeichnet wird. Kann es vielleicht sein, dass ihr von Nintendo beeinflusst werdet oder sogar abhängig seid? Ich habe nämlich bei euch in der N-ZONE noch nie ein Spiel von Nintendo gesehen, das „schlecht" bewertet wurde.
3. Ich stehe dem Revolution ein bisschen misstrauisch gegenüber. Ich habe Angst, dass er mir (ich bin GameCube-Besitzer) und allen die Spiele für den GameCube wegnimmt. Ist meine Sorge berechtigt?

FREDERIK TRAPP

PS: Ich hoffe, dieser Brief wird ausgestellt, denn die Antwort ist mir sehr wichtig und es ist sehr schwer, einen veröffentlicht zu kriegen.

N-ZONE Tja, was sollen wir mit so einem Brief machen? Wir lassen einige Aussagen mal unkommentiert und für sich selber sprechen und wagen ein paar ernsthafte Antworten.
1. *Nintendogs* ist ganz sicher kein Babyspiel. Wir kennen auch viele ältere Spieler, die einfach fasziniert sind von der Art, wie realistisch Nintendo Hunde in einem Videospiel umgesetzt hat. Und glaubt uns: Schnappt euch eine Frau, zeigt ihr *Nintendogs* und sie wird dem Knuddelcharme des Spiels erliegen.
2. Wir werden nicht von Nintendo beeinflusst. Nur weil ein Spiel von Nintendo erscheint, heißt das keinesfalls, dass es automatisch einen Hitstempel bekommt. Erinnert sich eigentlich noch irgendwer an *Kirby's Air Ride* oder *Disney's Magical Mirror*? Schaut doch mal in unsere Rubrik Alle Spiele im Überblick ab Seite 32 ;-) Aber es ist auch so, dass viele Nintendo-Titel relativ gut abschneiden, da Nintendo meist einfach gute Spiele macht.
3. Der Revolution wird dir kein einziges Spiel wegnehmen, das könnten allenfalls deine Eltern ;-) Es ist natürlich so, dass 2006 wohl das letzte bedeutende Jahr für den GameCube sein wird. In 2007 werden sich die Spiele-Entwickler sicher schon ausschließlich um die neue Konsolen-Generation kümmern.
So, wir haben deinen Brief jetzt zwar nicht ausgestellt, sondern abgedruckt, hoffen aber, dir damit dennoch geholfen zu haben.

Kein Touchdown?

Hallo!
Ich habe eine Frage an die Redaktion! Vor einigen N-ZONE-Ausgaben habt ihr das EA-Football-Spiel *Madden NFL 2006* getestet. Leider habe ich bis jetzt keinen Laden gefunden, der dieses Spiel für den GameCube verkauft. Auch im Internet (außer auf einer Schweizer Seite, wo es nicht mehr erhältlich ist!) gab es kein Angebot. Dementsprechend sauer, schaute ich noch auf der EA-Deutschland-Seite nach und dort ist nicht einmal eine Version für den GameCube vorgesehen! Wisst Ihr davon? Und wenn ja, warum gibt es dieses Spiel in Deutschland nicht? Wo kann ich eine PAL-Version beziehen?

MANFRED

N-ZONE *Madden NFL 2006* ist nur in einigen europäischen Ländern erschienen. Für Deutschland hat Electronic Arts offenbar mit einem zu geringen Umsatz für die GameCube-Version gerechnet. Du kannst den Titel beispielsweise in Österreich und der Schweiz erhalten. Schau einfach noch mal im Internet, ob es nicht doch einen Händler gibt, der das Spiel für dich importiert.

Mario Kart DS

Ich weiß ja nicht so recht: Mit 43 Siegen und 32 Niederlagen im Online-Wi-Fi-Modus von *Mario Kart DS* bin ich ja gar nicht so schlecht ins neue Jahr gestartet. Aber was ich online für Überholmanöver der Gegner erblicke, fasziniert immer wieder.
Öfters kommt es vor, dass Karts, die z. B. beim Regenbogenboulevard an der Seite runterfallen, plötzlich auf den vordersten Plätzen landen? Cheaten die Spieler? Und falls ja, wie geht das? Schützt Nintendo online etwa nicht die Regelungen und Modi? Außerdem rutschen viele Sternchenfahrer unglaublich schnell und völlig unnormal (fast mysteriös) von der einen auf die andere Seite, dabei benutzen sie die ganze Fläche. Selbst das Driften, um kurz einen Boost zu holen, ist gegen diese Technik wirkungslos. Wie spielt man so?

KIM

ABGEKUPFERT **Der Dual FX-Controller von Split-Fish ist von Nintendos Revolution-Controller inspiriert.**

N-ZONE Ja, 43 Siege und 32 Niederlagen sind eine durchaus positive Bilanz. Natürlich haben auch wir bei Online-Rennen schon Zocker gesehen, die mehrere hundert Siege eingefahren und kaum eine Niederlage vorzuweisen haben. Manche dieser Leute erschleichen sich eine so positive Bilanz durch das Ausschalten des DS, kurz bevor eine Niederlage gespeichert wird. Andere Fahrer sind einfach so gut. Diese beherrschen dann auch das von dir beschriebene so genannte „Snaken", das Driften auf einer Geraden von einer Seite der Strecke zur anderen. Das lernt man nur, indem man sehr viel übt. Probiert es einfach aus und versucht in Zukunft auch auf Geraden zu driften. Mit der Zeit werdet ihr besser werden. Was den Regenbogenboulevard angeht: Ja, auch das stimmt. Es gibt hier eine Abkürzung: Wenn man beim ersten Looping von der Strecke fällt, landet man an einer anderen Stelle wieder auf der Strecke und hat Zeit gespart. Dies ist allerdings extrem schwierig und gelingt selbst erfahrenen *Mario Kart*-Piloten nicht immer.

Mario 128

Hallo!

Ich habe in einer Zeitschrift gelesen, dass im Frühjahr 2006 das neue Spiel *Super Mario 128* für den GameCube herauskommen soll. In eurer neuen N-ZONE steht bei der Vorschau auf 2006 aber nichts von diesem Spiel. Was stimmt denn nun?

CHRISTOPH

N-ZONE Leider stimmt es nicht, dass *Super Mario 128* im Frühjahr für den GameCube erscheint. Es ist zwar sicher, dass sich ein neues Mario-Jump&Run-Abenteuer in Entwicklung befindet, allerdings erscheint dieser Titel mit hoher Wahrscheinlichkeit nicht mehr für den GameCube. Der letzte große Nintendo-Titel für den GameCube dürfte *Legend of Zelda: Twilight Princess* werden. Für den Nintendo DS hat Nintendo das Mario-Spiel *NEW Super Mario Bros.* angekündigt. Wir gehen momentan davon aus, dass *Super Mario 128* für den Nintendo Revolution erscheinen wird, vielleicht sogar schon wenige Monate nach dem Start der Konsole.

Rechenfehler

Hallo N-ZONE!

1. Das mit dem nachgemachten Controller (vorgestellt auf der CES) für die PS2 von SplitFish GameWare finde ich sowas von *! Er hat ja nicht unbedingt die gleichen Funktionen wie das Original, dennoch finde ich es echt dreist! Was sagt ihr dazu?**

Unsere Leserin Julia Lorenz outete sich als Riesen-Zelda-Fan. Habt auch ihr ausgefallene, selbst gebastelte Fan-Gegenstände? Dann schickt uns eure Fotos davon an redaktion@n-zone.de.

2. Ich habe gelesen, dass Samsung und Toshiba auf der CES ihre ersten Blu-Ray-Player vorgestellt haben. Diese sollen den stolzen Preis von 1.000 bis 1.800 $ haben! Und so ein Player soll in der PS3 sein? Aber hallo!

3. In eurem letzten Heft 02/06 gibt es einen kleinen Vorgeschmack auf *Brain Train*: das Rätsel mit den aufeinander gestellten Bauklötzen. In der Auflösung steht, dass es 23 Steine wären, es sind aber 24 ;-)

4. Lohnt es sich eigentlich noch, einen GameCube zu kaufen, oder sollte man auf den Revolution warten?

PLASENO

N-ZONE 1. Ja, der SplitFish-GameWare-Controller ist ganz offensichtlich von Nintendos Revolution-Controller inspiriert. Der SplitFish-Controller besteht ebenfalls aus zwei Teilen und hat, ähnlich wie der Revolution-Controller, eine Laserpointer-Funktion für Ego-Shooter. Allerdings verfügt der Controller nicht über die Sensoren des Revolution-Controllers, mit denen man Bewegungen des Spielers in ein Spiel umsetzen kann. Insofern kann man gelassen bleiben. Die eigentliche Revolution kommt von Nintendo in der zweiten Jahreshälfte 2006.

2. Ja, die ersten Blu-Ray-Player werden mit Sicherheit nicht billig werden. Sony dürfte in den Anfangszeiten Verluste mit dem Verkauf der PlayStation 3 machen. Wir rechnen aber nicht mit einem Verkaufspreis der PlayStation 3, der höher als 500 Euro liegt.

3. Ja! Du bist uns auf die Schliche gekommen! Die richtige Lösung des *Brain Train*-Rätsels in der letzten N-ZONE auf Seite 72 ist natürlich 24. Wir haben den Zuständigen für diese Misere, unseren freien Mitarbeiter Christoph, auch zahlreiche Überstunden in Mathe schieben lassen (siehe Bild), damit so eine Rechenpanne nicht mehr vorkommt.

4. Ja, der Kauf des GameCube lohnt sich auf jeden Fall noch. Der GameCube ist sehr günstig und es gibt zahlreiche exzellente Spiele für die Konsole. Und das Gute ist ja, dass du alle Spiele, die du für den GameCube kaufst, auch auf dem Revolution abspielen kannst. Darüber hinaus kannst du auch deine GameCube-Controller weiter am Revolution nutzen.

RECHENFEHLER Christoph musste zahlreiche Überstunden schieben, nachdem er bei Brain Training in der N-ZONE 02/2006 auf Seite 72 die Steine nicht richtig addiert hatte. Wie gut, Christoph, dass du schon im März mit deinem DS üben kannst!

Alle Magazine jetzt im Handel!

Lesefutter für Konsolenfans!

XBOX-ZONE – das unabhängige Magazin rund um die Xbox!

XBOX-ZONE 03 /2006 mit allen Infos zum neuen *Herr der Ringe*-Spiel *Kampf um Mittelerde 2*. Außerdem mit Vorschau-Berichten zu *Medal of Honor: Airborne*, *The Elder Scrolls IV* und *Final Fantasy XI*. Mit Tests zu *Dead or Alive* und *Black*. Im Handel!

PLAYZONE – das Magazin für alle PlayStation-Fans!

Endlich spielbar: Electronic Arts präsentiert eine weit fortgeschrittene Version von *Der Pate* – PLAYZONE hat sie schon gespielt. Außerdem werfen wir einen Blick auf das *Medal of Honor* der nächsten Generation. MIT DVD! Jetzt im Handel!

EDGE – Das UK-Kultmagazin nun auch auf Deutsch!

Microsoft hat vorgelegt, dieses Jahr legt Sony nach. Können die Japaner mit der PlayStation 3 erneut den Markt dominieren? EDGE gibt Antworten auf die wichtigsten Fragen zur nächsten Generation. Jetzt im Handel!

CVG – Das preisgünstige Multiformat-Konsolenmagazin!

Vielleicht das letzte große GameCube-Highlight? *The Legend of Zelda: Twilight Princess* soll noch mal alles aus Nintendos Powerwürfel herausholen. Außerdem: *Battalion Wars* – so gut wie die Game-Boy-Advance-Vorlagen? Jetzt im Handel!

SPIELERFORUM

JETZT KOMMT IHR INS SPIEL!

Danke, danke! Eure vielen Mails haben gezeigt, dass wir mit dem Spielerforum ins Schwarze getroffen haben. Deshalb gibt's ab sofort zwei Seiten – für noch mehr Rätsel, Interviews und Turniere!

Wir freuen uns auf eure Mails an Spielerforum@n-zone.de!

INFO DIE REKORDHALTER

Highscores
aus der letzten N-ZONE

MARIO KART DS

PLATZ | ZEIT | NAME
1. **2:05:569** Sascha Bräuninger
2. **2:05:975** Simon Birker
3. **2:06:046** Stefan Kirmaier
4. **2:06:870** Sebastian Mathys
5. **2:07:291** Dominik Hellfritzsch
6. **2:07:739** Julian Riederer
7. **2:08:715** Ioannis Gaganis
8. **2:08:871** Stefan Mahrla
9. **2:09:209** Tobias Paulus
10. **2:10:138** Fabian Skodzik

MARIO KART: DOUBLE DASH!!

PLATZ | ZEIT | NAME
1. **1:44:409** Jessica Kim Young
2. **1:46:959** Kristopher Will
3. **1:49:269** Tobias Bauer
4. **1:50:367** Marcel Felix
5. **1:50:794** Tobias Schleifer
6. **1:53:404** Heiko Schleifer
7. **1:54:798** Adrian Schwenkschuster
8. **1:57:059** Sven-Erik Saupe
9. **1:57:381** Ufuk Capkin
10. **1:59:402** Adnan Jawaid

WARIO WARE: TOUCHED!

PLATZ | HIGHSCORE | NAME
1. **999** Markus Steininger
2. **990** Fabiano Lai
3. **547** Lukas Schmid
4. **544** Dennis Martin
5. **524** Holm Hänsgen

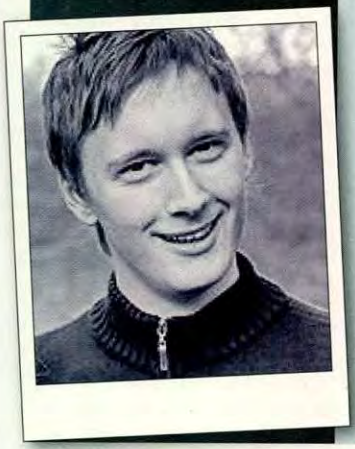
TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

PLATZ | HIGHSCORE | NAME
1. **26.817.990** Patrick Regn
2. **24.509.942** Jan Gerhard
3. **22.675.038** Ole Denzler

INFO LESERVERHÖR

Steckbrief

NAME: BENJAMIN BECKER
SPIELERNAME:
Benjamin (Mario Kart DS)
ALTER: 23 Jahre
LIEBLINGSSPIELE: Zelda: Ocarina of Time, Lufia II: Rise of the Sinistrals, Final Fantasy VII
E-MAIL-ADRESSE:
benderbaer@aol.com (zum Austauschen der Freundescodes)



WAS WAR DEIN BISHER COOLSTES WI-FI-ERLEBNIS?
Ich war bei der N-Warp, einem Fantreffen in Meschede (Sauerland), und konnte dort mit vielen anderen *Mario Kart*-Fans zocken. Da sieht man mal wieder, dass Nintendo-Spielen vereint!

BEI WELCHEM MULTIPLAYER-SPIEL (UND WELCHEM LEVEL) GEHT BEI DIR DIE POST AB?
Derzeit rotiert bei mir *Mario Smash Football* sehr oft im Laufwerk. Meistens kicke ich hier ganz locker im Schlossgarten.

UND GEGEN WEN SPIELST DU MEISTENS?
Derzeit liefere ich mir so einige Duelle mit meinem neunjährigen Bruder Constantin, der mir so langsam wirklich gefährlich wird. *lach*

WAS WOLLTEST DU SCHON IMMER MAL IN DER N-ZONE LOSWERDEN?
Obwohl ich wirklich begeistert von Nintendos Innovationsdrang bin, blicke ich oft wehmütig auf die „guten, alten Zeiten" zurück. Spiele wie *Secret of Mana*, *Terranigma*, *Donkey Kong Country* oder *Super Mario World* sind für mich bis heute unerreicht und sorgen immer noch für puren Spielspaß! Dennoch freue ich mich natürlich sehr auf den Revolution.

INFO ALLE REKORDE

Die ewige Bestenliste

MARIO KART DS (TICKTACK-TRAUMA)

PLATZ | ZEIT | NAME
1. **1:41:362** Sascha Bräuninger
2. **1:41:934** Sebastian Mathys
3. **1:42:116** Tim Büttner
4. **1:42:542** Stefan Kirmaier
5. **1:44:268** Matthias Rojahn
6. **1:44:607** Julian Riederer
7. **1:45:507** Tobias Paulus
8. **1:45:569** Stefan Mahrla
9. **1:46:630** Ramon Buchweitz
10. **1:46:925** Pawel Bogacki

METEOS (5-MINUTEN-ZEITKAMPF)

PLATZ | PUNKTE | NAME
1. **396.130** Christian Wutte
2. **354.150** Florian Kirmaier
3. **323.100** Manuel Wiese

TONY HAWK'S AMERCIAN WASTELAND (CHICAGO)

PLATZ | PUNKTE | NAME
1. **19.036.588** Patrick Regn
2. **17.142.101** Robin Materne
3. **12.427.997** Ole Denzler

SSX ON TOUR (BACK-2-BACK-PIPE)

PLATZ | PUNKTE | NAME
1. **2.919.730** Norman Hackbarth
2. **1.910.020** Julian Allescher
3. **1.761.370** Jessica Kim Young

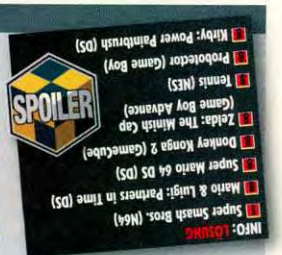
Maik Witteborn (23) und Cäcilia Schulz (20) aus Quedlinburg
Informiert sich da etwa jemand in anderen Heften? ;-)

Oliver Reckert aus Bochum
Oliver hat vorgesorgt und besitzt gleich zwei Super Game Boys. Aber wir vermissen den grauen Spieljungen auf dem Bild.

INFO WAS IST DENN DAS?

Schnipseljagd

Langjährige Leidenschaft für Videospiele zahlt sich hier aus: Erkennt ihr die stark vergrößerten Screenshots (Bilder 1-6) und Spieleverpackungen (Bilder 7 und 8)?



nintendo Wi-Fi connection

Mario Kart DS-Leserturnier

Wow! Dass unser erstes Online-Turnier so große Resonanz bekam, hat uns sehr gefreut. Auch in diesem Monat rufen wir wieder zur großen N-ZONE-Pistengaudi auf. Ihr wollt mitmachen? Dann schickt uns bis zum 7. Februar eine Mail an Spielerforum@n-zone.de (Betreff: Ich bin dabei!) – vergesst bitte nicht euren Namen, Nicknamen und Freundescode. Wir losen die 32 Teilnehmer zufällig aus und geben den Teilnehmern per Mail ihre Rivalen bekannt.

Die Paarungen

Dennis Schulz und Sebastian Mathys setzten sich gegen 30 Rivalen durch und lieferten sich am Ende ein heißes Rennen (siehe Interview). Spannend ging es aber schon in den vorherigen Runden zu. Wir sind auf weitere Rennen gespannt!

VORRUNDE:

Fabian Wunderlich (ZIHARK)	VS	**Marco Mueller** (Phantom)
Daniel Vonk (Zelos)	VS	**Kevin Teichmann** (Kevin)
Alexander Hauser (ALXtreme)	VS	**Nino Meyer-Krämer** (Ninno)
Christopher Serr (Chrissi)	VS	**Dominik** (orakel)
Timo Strässle (<!>Vampir)	VS	**Fabian Sluga** (N-ZONE FSL)
Bastian Clausdorff (IceWolf)	VS	**Dennis Schulz** (Makaay)
Matthias Mühl (Mogry Fan)	VS	**Kathrin Degoutrie** (Kathy-chan)
Marius Santin (Zorro)	VS	**David** (Rocky)
Christopher Liebknecht (dertaps)	VS	**Dominik Zitt** (fuzzy)
Simon Eckelmeier (Simon)	VS	**Carsten Koch** (coaster 93)
Stefan Haenlein (Stefan)	VS	**Loreén Hille** (Loreen)
Simon Wächter (Sonic)	VS	**Christoph Nösges** (PYO)
Tom Küttler (Pama)	VS	**Miguel Gelzleichter** (Migi)
Sebastian Mathys (Basti)	VS	**Tobias Baranowski** (Boshi)
Martin Bützler (mcbuetz)	VS	**Tobias Kölling** (DJ Köllsch)
Arlo Krämer (Blue Yoshi)	VS	**Christoph Kraus** (N-ZONE CK)

ACHTELFINALE:

Fabian Wunderlich (ZIHARK)	VS	**Kevin Teichmann** (Kevin)
Nino Meyer-Krämer (Ninno)	VS	**Christopher Serr** (Chrissi)
Timo Strässle (<!>Vampir)	VS	**Dennis Schulz** (Makaay)
Kathrin Degoutrie (Kathy-chan)	VS	**David** (Rocky)
Dominik Zitt (fuzzy)	VS	**Simon Eckelmeier** (Simon)
Loreén Hille (Loreen)	VS	**Simon Wächter** (Sonic)
Miguel Gelzleichter (Migi)	VS	**Sebastian Mathys** (Basti)
Tobias Kölling (DJ Köllsch)	VS	**Christoph Kraus** (N-ZONE CK)

VIERTELFINALE:

Fabian Wunderlich (ZIHARK)	VS	**Christopher Serr** (Chrissi)
Dennis Schulz (Makaay)	VS	**David** (Rocky)
Dominik Zitt (fuzzy)	VS	**Loreén Hille** (Loreen)
Sebastian Mathys (Basti)	VS	**Tobias Kölling** (DJ Köllsch)

HALBFINALE:

Christopher Serr (Chrissi)	VS	**Dennis Schulz** (Makaay)
Dominik Zitt (fuzzy)	VS	**Sebastian Mathys** (Basti)

FINALE:

Dennis Schulz (Makaay)	VS	**Sebastian Mathys** (Basti)

1. Sieger beim N-ZONE-Leserturnier: **Sebastian Mathys** (Basti)

INFO **DIE FINALISTEN IM KREUZFEUER**

DENNIS SCHULZ

ALTER: 16 Jahre
LIEBLINGSSPIELE: Mario Kart, FIFA, Def Jam, Animal Crossing, Halo
ERSTES SPIEL: Super Mario World
MOMENTANE ONLINESTATISTIK: 72 Siege, 2 Niederlagen (Stand: 16. Januar)
BISHERIGE TURNIERERFOLGE: Keine

N-ZONE Eine ehrliche Einschätzung: Wie hat dein Konkurrent gespielt? Rasant oder zurückhaltend? Hat er möglicherweise sogar eine bestimmte Fahrtechnik angewandt war fit, was Abkürzungen betrifft?
DENNIS: Er war auf jeden Fall der beste Gegner, gegen den ich gespielt habe. Sein Fahrstil ähnelt meinem oder andersrum. ;-) Außerdem finde ich gut, dass er schwierige Abkürzungen ohne weiteres hinbekommt.

N-ZONE 4:0 klingt nach einem eindeutigen Sieg. Wann stand für dich persönlich fest, dass du nicht mehr gewinnen kannst? Oder hast du im dritten Rennen noch geglaubt, dass du das Blatt wenden könntest?
DENNIS: Ich dachte schon, dass ich noch gewinnen könnte, weil wir als dritte Strecke Luigi's Mansion, eine meiner Lieblingsstrecken, gefahren sind und ich im ersten Rennen unglücklich verloren habe.

N-ZONE Dennis ist nicht alleine angetreten, sondern hatte vielmehr mit Kristijan Zrinski einen „Manager" an seiner Seite. Kristijan, hast du deinem Freund während des Rennens Ratschläge gegeben? Warum hast du nicht selbst am Turnier teilgenommen?
KRISTIJAN: Dennis ist ein sehr guter Spieler, daher musste ich ihm nicht sehr viele Tipps geben. Ich habe eher die Organisation und die Kontaktaufnahme mit seinen Gegnern übernommen. Ich selbst habe nicht teilgenommen, weil ich dachte, ich würde es aus Zeitgründen nicht schaffen – wobei ich mich leider geirrt habe und auf ein erneutes Turnier hoffe. :-)

N-ZONE Habt ihr während des Trainings auch manchmal *Mario Kart: Double Dash!!* gespielt und wie kamt ihr anfangs mit der unterschiedlichen Steuerung zurecht?
DENNIS: Uns ist aufgefallen, dass das Snaken in *Double Dash!!* schwerer fällt als in *Mario Kart DS*, obwohl wir anfangs dachten, dass durch das Steuerkreuz beim DS das Driften schwerer ist. Außerdem gefällt uns, dass man jetzt vor dem Driften ein wenig springt, was es einem ermöglicht, Abkürzungen wie in Yoshis Piste ohne einen Pilz zu nehmen. Jedoch hat uns *Mario Kart DS* so sehr gefesselt, dass wir kaum noch *Double Dash!!* spielen.

VS

SEBASTIAN MATHYS

ALTER: 19 Jahre
LIEBLINGSSPIELE: Mario Kart DS, Zelda: Ocarina of Time, Super Mario 64
ERSTES SPIEL: Tetris
MOMENTANE ONLINESTATISTIK: 420 Siege, 31 Niederlagen (Stand: 16. Januar)
BISHERIGE TURNIERERFOLGE: bei „Deutschland sucht den *Super Mario Kart*-Star 3" das Halbfinale erreicht

N-ZONE Sebastian, du bist der erste Gewinner des N-ZONE-Leserturniers. Hattest du irgendwann so viel trainiert, dass du dir sicher warst: Ich werde gewinnen?
SEBASTIAN: Erst einmal möchte ich mich bei euch bedanken, dass ihr das Turnier organisiert habt – und danke an die fairen Mitspieler. Sicher war ich mir nie, auch wenn ich ziemlich viel Zeitfahren trainiert habe und daher die Strecken gut kannte. Es gibt sehr viele starke Fahrer da draußen und man weiß nie, was auf einen zukommt. Deswegen war ich vor den Matches und besonders vor dem Finale ziemlich aufgeregt.

N-ZONE Wie hat dein Konkurrent gespielt?
SEBASTIAN: Mein Gegner ist sehr gut gefahren. Der Trick, um richtig gut zu werden, besteht darin, den Turbo, den man in der Kurve durch das Power-Sliden bekommt, auch auf einer geraden Strecke ganz oft hintereinander anzuwenden. Diese Technik beherrscht er und dadurch wurde das Finale ziemlich schnell. Um das zu erlernen, fährt man am besten im Zeitfahren auf der Achterpiste mit Yoshi Ei 1.

N-ZONE Exzellente *Mario Kart*-Piloten wie du spielen bestimmt häufig online. Mit welchem Logo fährst du? Und wie aufwendig war es, dieses zu entwerfen?
SEBASTIAN: Mein Logo ist sehr schlicht und ich habe es seit dem ersten Spiel nicht verändert. Es besteht aus einem Schildemblem in den Farben Schwarz, Rot, und Gold, auf dem die Buchstaben Sib (Abkürzung für Sebastian) abgebildet sind, damit jeder online sehen kann, aus welchem Land der Gegner kommt, gegen den man fährt.

N-ZONE Der Ursprung der *Mario Kart*-Serie liegt 1992 auf dem Super Nintendo. Mit welchem Teil begann deine Leidenschaft? Welchen Teil spielst du auch heute noch gerne, welchen magst du möglicherweise gar nicht?
SEBASTIAN: Mit *Mario Kart* auf dem Super Nintendo fing alles an. Seitdem habe ich jeden Teil durchgespielt und spiele sie ab und zu noch mal, wenn die Zeit es zulässt oder ein paar Freunde vorbeikommen. Nur *Super Mario Circuit* für den Game Boy hat mir persönlich nicht so viel Spaß gemacht wie die anderen Spiele, da man sich mit anderen nicht so spannende Matches liefern kann wie z. B. auf dem GameCube oder DS.

DER ULTIMATIVE HIGHSCORE-WETTBEWERB

Wochenlang habt ihr unser Postfach mit euren Wahnsinnsrekorden bombardiert – weiter so! Da uns viele Fragen zum Ablauf des Turniers erreichen, wollen wir euch diese noch einmal erklären: Ihr spielt so lange, bis ihr einen genialen Highscore erreicht. Schickt uns dann bis zum 9. Februar eine Mail an Spielerforum@n-zone.de (Betreff: der jeweilige Spieletitel) und teilt uns euren Rekord mit. Wir vergleichen alle Zuschriften und bitten die besten Spieler, uns ihre Module oder Memory Cards zuzusenden. Nach der Sichtung schicken wir eure Sachen selbstverständlich wieder zurück – der Beste bekommt dann ein Spiel nach eigener Wahl, alle anderen erhalten einen Trostpreis. In diesem Sinn: Möge der Bessere gewinnen!

MARIO KART DS

SYSTEM: **Nintendo DS**
SPIELREGELN:
1. **Wählt im Spielmodus „Zeitfahren" die Strecke „Pilz-Brücke" aus dem „Blatt-Cup" im „Retro-Grand-Prix".**
2. **Fahrer und Kart könnt ihr selbst bestimmen.**
3. **Die beste Gesamtzeit gewinnt.**

WARIO WARE: TOUCHED!

SYSTEM: **Nintendo DS**
SPIELREGELN:
1. **Spielt so lange, bis im Menü „Spiele" der braune Bär verfügbar ist („Ultra-Mix").**
2. **Der beste Highscore gewinnt.**

MARIO KART: DOUBLE DASH!!

SYSTEM: **GameCube**
SPIELREGELN:
1. **Wählt im Spielmodus „Zeitfahren" die Strecke „Daisys Dampfer" aus dem „Blumen-Cup".**
2. **Fahrer und Kart könnt ihr selbst bestimmen.**
3. **Die beste Gesamtzeit gewinnt.**

SUPER SMASH BROS. MELEE

SYSTEM: **GameCube**
SPIELREGELN:
1. **Wählt im „1-P Mode" die Option „Stadium".**
2. **Entscheidet euch hier für den „Multi-Man Melee" und klickt im nächsten Menü auf den „3-Minute Melee".**
3. **Der beste Highscore gewinnt.**

FEEDBACK

EURE ANSICHTEN ZU AKTUELL

Mario Smash Football

Der dickbäuchige Klempner als **Hattrick-Gott!**

Ihr wollt eure Meinung zu aktuellen Spielen und Themen loswerden? Kein Problem. Auf diesen Seiten habt ihr die Gelegenheit dazu! Macht einfach bei unseren Umfragen unter www.n-zone.de und im Zeugnis auf Seite 95 mit.

Im Moment ist der Konsolenfußball in zwei Lager gespalten. Die einen schwören auf die *FIFA*-Serie und kaufen jede Version von Electronic Arts' Hit-Kickerei. Aus dem Hause Konami kommt der stärkste und einzige Konkurrent: *Pro Evolution Soccer* (leider gucken hier europäische GameCube-Besitzer in die Röhre).

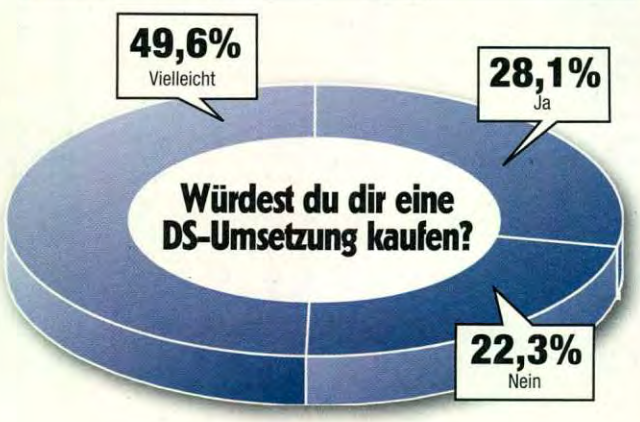
Neben diesen bierernsten Genre-Größen gibt es noch die Sparte der Fun-Kicker, die erst vor kurzem durch *Mario Smash Football* verstärkt wurde. Ähnlichkeiten gibt es zwar schon im Vergleich zu *FIFA* oder zur Konami-Konkurrenz, allerdings beschränken sich diese auf den rudimentären Kern der Sportart. So hat beispielsweise jede Mannschaft einen Kapitän, der seine Truppe anführt. Leider ist nur diese Figur einer der bekannten Nintendo-Charaktere. 51,7 Prozent aller Umfrageteilnehmer finden das überaus schade und hätten sich lieber die Mannschaft selbst zusammengestellt. 30 Prozent aller teilnehmenden N-ZONE-Leser haben sich daran gewöhnt und kommen gut damit zurecht. Die restlichen 18,3 Prozent stehen dieser Einschränkung relativ unbeteiligt gegenüber und sagen: „Ist mir schnuppe."

Aufgrund des großen Erfolges des Nintendo-Gebolzes (bereits über 50.000 verkaufte Exemplare in Deutschland) stehen die Chancen für einen Nachfolger nicht schlecht. Ein Blick auf eure Wunschliste an neuen Features für einen Nachfolger offenbarte interessante Dinge. Zum Beispiel einen waschechten Liga-Modus. 83,5 Prozent aller teilnehmenden N-ZONE-Leser würden sich über diese Spielvariante sehr freuen. Der mit 16,5 Prozent aller Umfrageteilnehmer geringere Teil fände das voll daneben.

INFO **EURE MEINUNG**

Welche Wertung würdest du dem Einspieler-Modus geben?

Zwischen 100 und 95 Prozent	5,8%
Zwischen 94 und 90 Prozent	12,5%
Zwischen 89 und 85 Prozent	28,3%
Zwischen 84 und 80 Prozent	30%
Zwischen 79 und 75 Prozent	10%
Zwischen 74 und 70 Prozent	8,3%
Zwischen 69 und 65 Prozent	0,1%
Zwischen 64 und 60 Prozent	1,7%
59 oder weniger Prozent	3,3%



N-ZONE **NÄCHSTES FEEDBACK**

Mario & Luigi Partners in Time

Die Klempner-Brüder reisen durch die Zeit.

Kenner des GBA-Erstlings werden mit dem ersten DS-Rollenspiel ihre wahre Freude haben. Mario, Luigi und die anderen Nintendo-Stars erleben ein Abenteuer, das erneut in spielerischer und unterhaltsamer Hinsicht voll überzeugen kann. Wir wollen von euch wissen, wie euch der Titel gefallen hat.

Teilt uns auf www.n-zone.de oder im Zeugnis auf Seite 95 mit, was ihr von diesem Spiel haltet. Die Ergebnisse könnt ihr dann in der nächsten N-ZONE lesen.

Was hältst du allgemein von den Items?

Die Entwickler haben einige Features ins Spiel integriert, um die Spieler zu unterhalten. Während der Partien kann man seine Gegner mit unterschiedlichen Gegenständen an den Rand des Wahnsinns treiben. 40,5 Prozent aller teilnehmenden N-ZONE-Leser finden die Items voll super. 52,1 Prozent aller Umfrageteilnehmer sind nicht von der Qualität aller Items überzeugt, finden aber doch die meisten ganz cool. 7,4 Prozent aller Umfragebeteiligten verlassen sich lieber auf die klassischen Talente und deaktivieren die Gegenstände.

Wie gefällt dir die Möglichkeit, jederzeit in ein Spiel einsteigen zu können?

Spiele mit einem eindeutigen Fokus auf dem Mehrspieler-Modus müssen dem Spieler vor allem eine sehr gute Bedienbarkeit bieten. *Mario Smash Football* ermöglicht das spontane Einsteigen in ein laufendes Match von maximal drei Mitspielern. 74,2 Prozent aller teilnehmenden N-ZONE-Leser finden dieses Feature so genial, dass sie es als Standard für alle Spiele dieser Art fordern. 25,8 Prozent aller Umfrageteilnehmer können auch ohne dieses Feature weiterleben.

Gibt es etwas, das dich an *Mario Smash Football* stört?

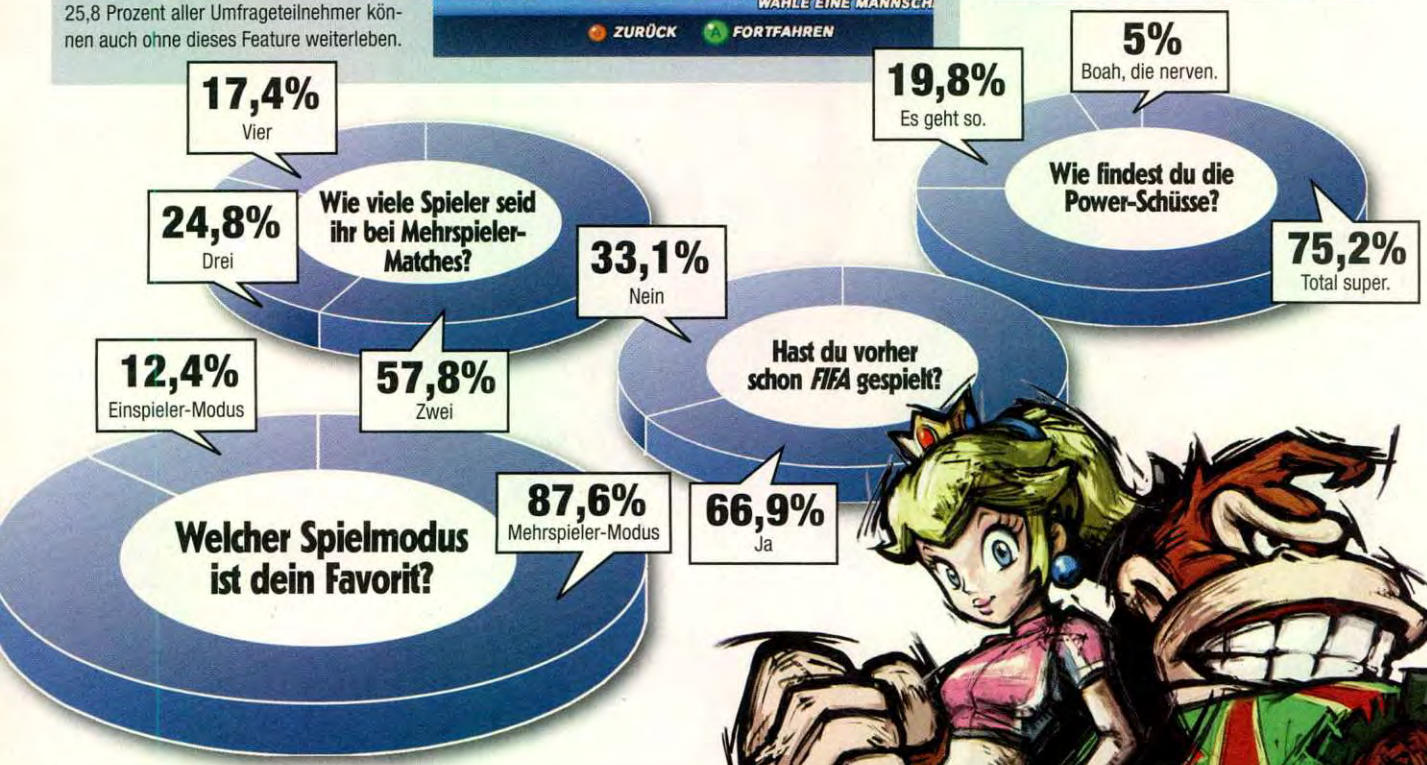
Bei dieser Frage hattet ihr die Möglichkeit, ohne Vorgaben selbst eine Antwort zu schreiben. Hier seht ihr eine interessante Auswahl.

- ZU WENIG CHARAKTERE
- ZU WENIG UMFANG
- ZU WENIG PLÄTZE
- MAN KANN DIE MANNSCHAFT NICHT FREI ZUSAMMENSTELLEN

Was wünscht du dir für einen Nachfolger?

Hier hattet ihr ebenfalls die Chance, eure Vorschläge in eigenen Worten zum Besten zu geben. Nachfolgend seht ihr eine kleine Liste an Wünschen.

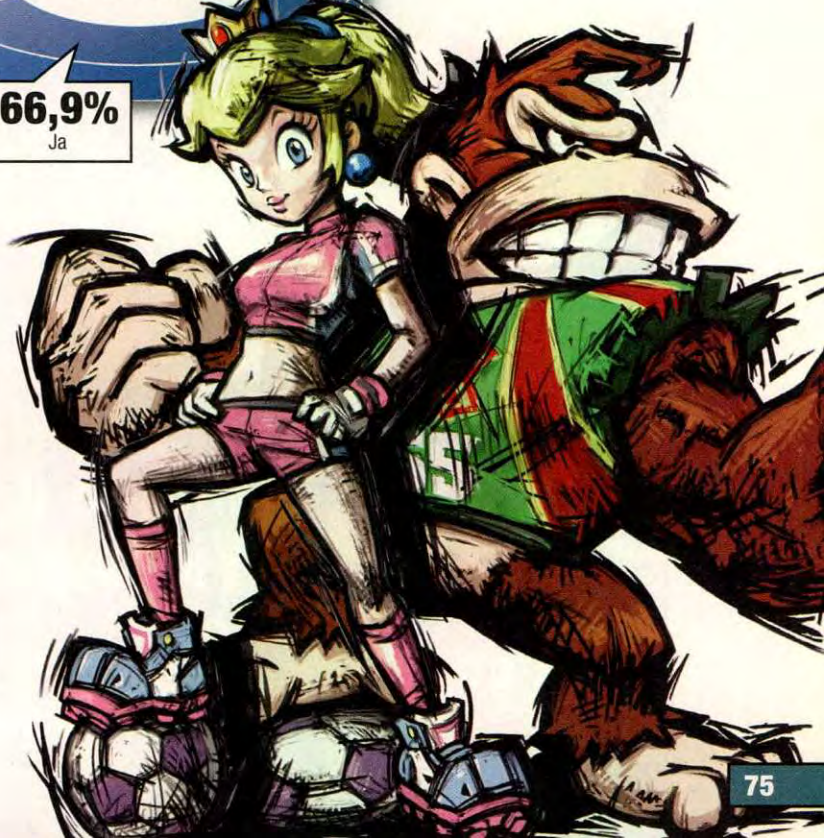
- EINE RICHTIGE LIGA
- ANIMIERTES PUBLIKUM MIT CHORGESÄNGEN
- CHARAKTER-EDITOR
- ONLINE-MODUS
- EAM-EDITOR
- ANSPRUCHSVOLLERES GAMEPLAY



INFO EURE MEINUNG

Welche Wertung würdest du dem Mehrspieler-Modus geben?

Zwischen 100 und 95 Prozent	20,7%
Zwischen 94 und 90 Prozent	41,3%
Zwischen 89 und 85 Prozent	26,5%
Zwischen 84 und 80 Prozent	7,4%
Zwischen 79 und 75 Prozent	0%
Zwischen 74 und 70 Prozent	0,8%
Zwischen 69 und 65 Prozent	0%
Zwischen 64 und 60 Prozent	0%
59 oder weniger Prozent	3,3%

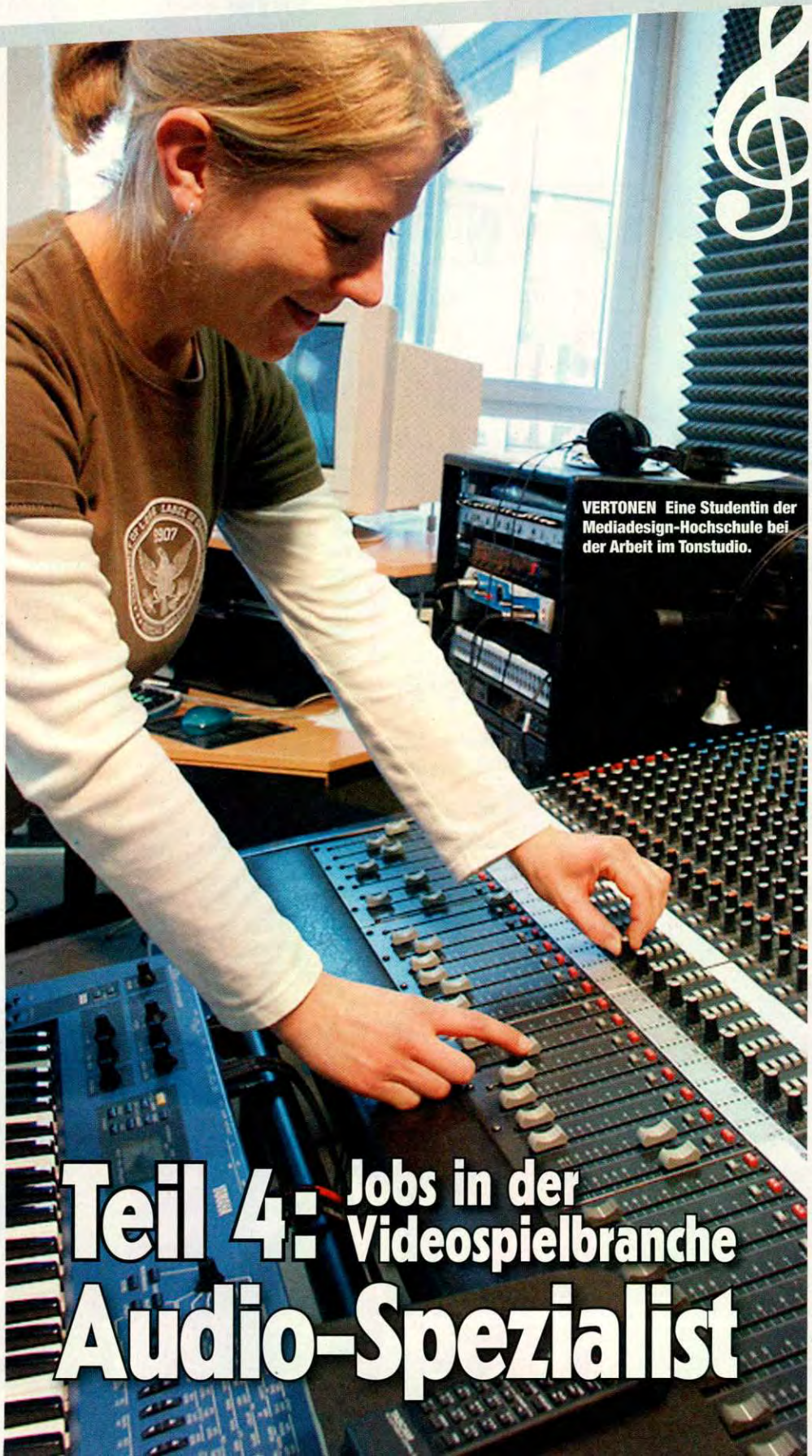


BACKSTAGE

HINTER DEN KULISSEN

N-ZONE EXKLUSIV

~~Teil 1: Concept Artist~~
~~Teil 2: Leveldesigner/3D-Artist~~
~~Teil 3: Programmierer~~
Teil 4: Audio-Spezialist
Teil 5: Tester
Teil 6: Producer
Teil 7: Marketing-Manager/ PR-Manager



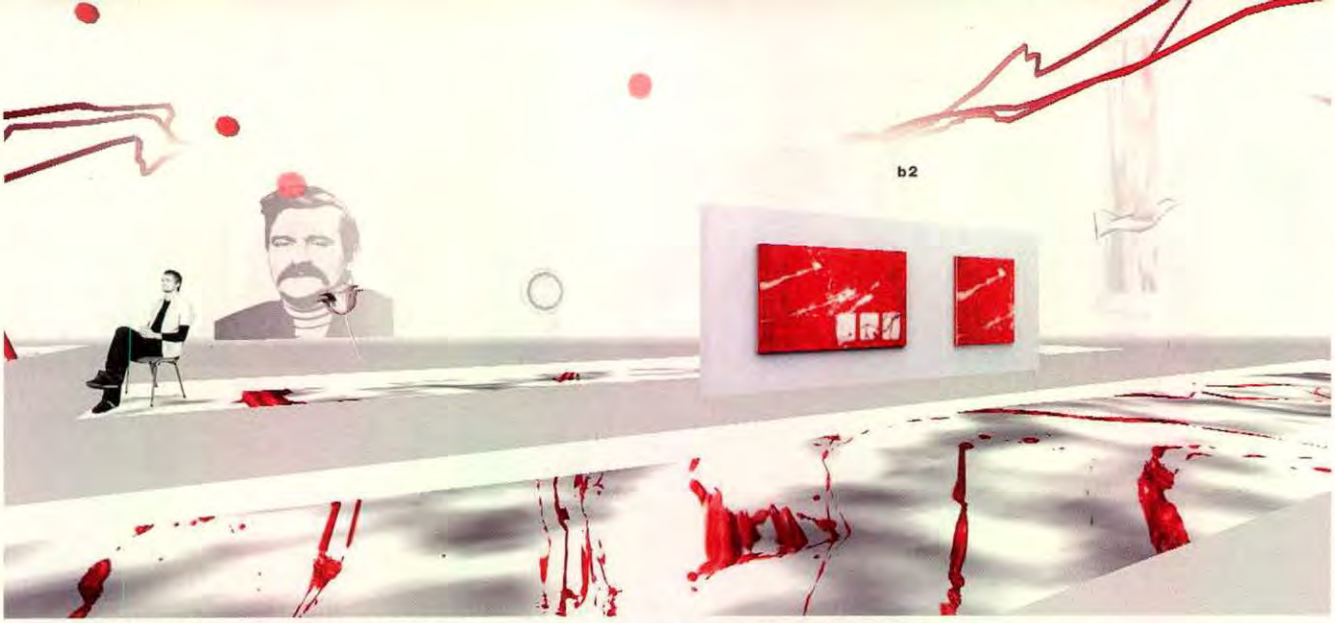
VERTONEN Eine Studentin der Mediadesign-Hochschule bei der Arbeit im Tonstudio.

Teil 4: Jobs in der Videospielbranche
Audio-Spezialist

Die leistungsfähigste Grafik-Engine nützt einem Spiel nichts, wenn durch unrealistische Geräusche und eine dramaturgisch unpassende Musikkulisse keine Atmosphäre aufkommt. Deshalb gibt es in der Spieleentwicklung eine wichtige Instanz, die sich ausschließlich mit der akustischen Gestaltung befasst. Sie kümmert sich um Fragen wie: Wie ahmt man das Wellenrauschen auf einem fernen Planeten authentisch nach? Und mit welchen Instrumenten erzeugt man überhaupt einen Spannungsbogen?

NÄHE ZUR FILMBRANCHE

Der Sound zu einem Videospiel entsteht ähnlich wie die Musik zu einem Film. Michael Diekmann, Diplomtonmeister und Dozent an der Mediadesign-Hochschule, erklärt den Ablauf folgendermaßen: „Zunächst erarbeiten die Sounddesigner mit dem Regisseur oder dem Dramaturgen, welche Richtung das Spiel einschlagen soll." Denn selbstverständlich benötigt ein Ego-Shooter eine andere Musikrichtung als beispielsweise ein Puzzlespiel. Nach diesem Brainstorming, bei dem das so genannte Leitmotiv des Spiels festgelegt wird, entscheiden die Audio-Spezialisten, mit welchem Instrument man das Motiv am Geschicktesten umsetzen kann. Außerdem wird Wert darauf gelegt, dass man die Musik – zum Beispiel mit verschiedenen Instrumenten – umarrangieren kann, um die Dramaturgie der jeweiligen Spielsituation anzupassen. „Die Designer müssen eine genaue Vorstellung davon haben, an welchem dramaturgischen Punkt sie gerade arbeiten.", erklärt Michael Diekmann. So wechselt etwa das Tempo eines Stealth-Shooters von ruhigen Schleichpassagen hin zu



SYMBIOSE Das Abschlussprojekt von Dan Frings und Simone Tillo behandelte die Verschmelzung von Bild und Ton.

SOFTWARE Das Bild zeigt die Sequencer-Oberfläche von Pro-Tools LE.

SEMESTERARBEIT Studenten erarbeiteten das Projekt „The Fairy Trace".

actionreichen Ballereinlagen – die Musik wird im zweiten Teil entsprechend leiser. Wichtige Voraussetzung für einen Sounddesigner ist ein sehr gutes Wissen über die Audio-Technik sowie ein ausgeprägtes Gehör. „Man muss schon sehr genau wissen, wie ein Sound später klingen soll", meint Michael Diekmann. Zu den schwierigsten Aufgaben eines Sounddesigners gehöre das Nachahmen abstrakter Geräusche. „Da hilft oft nur eine Menge Fantasie". Ein guter Designer imitiert zum Beispiel das Aufbrechen der Erdkruste mit einem Blatt Papier, das er langsam in der Hand zerknittert und eine Oktave tiefer transponiert.

EINSTIEG ...

Um als Audio-Spezialist in der Videospielbranche Fuß zu fassen – sei es nun als Sounddesigner, Komponist oder Geräuschemacher –, sind nicht nur gute Beziehungen zu Programmierern oder Mitarbeitern von Entwicklerstudios vorteilhaft, auch formell gibt es einige Zugangsvoraussetzungen, wie der Dozent weiß: „Der Film- oder Spielemusiker hat im Idealfall ein Instrument gelernt oder sogar studiert, kann Partituren lesen und komponieren. Er muss in der Lage sein, fremde Kompositionen umzuarrangieren." Dafür muss der Musiker nicht die technischen Fertigkeiten aufweisen wie etwa ein Tonmischmeister, der ganz am Ende der Produktionskette steht. Der Berufseinstieg geschieht in der Regel durch ein Studium, eine neunmonatige Ausbildung zum Soundtechniker oder eine dreijährige Ausbildung zum Rundfunk- und Fernsehtechniker mit Schwerpunkt Audio. Wer Diplomtonmeister werden möchte, muss mindestens drei Jahre lang an der Hochschule studieren und bei der Aufnahmeprüfung an der Musikhochschule je ein Melodie- und Harmonieinstrument perfekt beherrschen – parallel dazu muss das Studium „Elektrotechnik und Physik" an der Technischen Universität abgelegt werden. „Die Absolventen an der Mediendesign-Hochschule werden darauf vorbereitet, die Arbeiten, die ihnen Tonmeister oder Sounddesigner bringen, zu verarbeiten und zu delegieren", erklärt Michael Diepmann.

... UND UMSTIEG

Da die Spiele- und Filmbranche eng miteinander verknüpft sind, kann ein Gamesound-Designer in der Regel problemlos in die Filmindustrie wechseln. Besonders Geräuschemacher, die für das Erzeugen von Klängen aller Art verantwortlich sind, könnten branchenübergreifend arbeiten. Mittlerweile werden alle drei Aufgaben jedoch in vielen Fällen von nur einer Person übernommen. Die Berufsaussichten für Sounddesigner und Komponisten in der Videospielbranche bewertet Michael Diekmann positiv. Wer sich für die Ausbildung entscheidet, brauche jedoch Durchhaltewillen und eine Affinität zu dem, was er tut.

CHRISTOPH KRAUS

INFO AUSBILDUNGEN

Kontaktadressen

Wer sich für einen Beruf in der Videospielbranche interessiert, sollte auf folgende Internetseiten schauen:

Games Academy:
www.gamesacademy.de

Mediadesign-Hochschule:
www.mediadesign.de/gd.php

CHEATS & CODES

SASCHA DOWIDAT
28, FREIER MITARBEITER

Unser Eldorado für Cheat-Freaks: Auf den nächsten drei Seiten findet ihr wie gewohnt jede Menge Codes und Tipps!

Cheats im Überblick

Hier sind alle Cheats der letzten 6 Ausgaben

GameCube

Titel	Ausgabe
Donkey Konga 2	09/05
Enter the Matrix	01/06
Fantastic Four	10/05
Final Fantasy: Crystal Chronicles	02/06
Hulk: Ultimate Destruction	12/05
Killer 7	10/05 / 11/05
LEGO Star Wars	01/06
NBA Live 06	12/05
Mario Kart Double Dash!!	11/05 / 12/05
Mario Party 4	02/06
Mario Party 6	09/05
Mario Superstar Baseball	01/06
Metroid Prime	02/06
Need for Speed Most Wanted	02/06
Pac-Man World 2	01/06
Shrek SuperSlam	01/06 / 02/06
Spider-Man 2	11/05
SSX 3	01/06
SSX On Tour	01/06
Super Mario Sunshine	02/06
Tony Hawk's American Wasteland	02/06
True Crime: Streets of L.A.	10/05
Turok Evolution	01/06
Viewtiful Joe	09/05
X-Men Legends II – Rise of Apocalypse	12/05 / 02/06

Game Boy Advance

Titel	Ausgabe
Animaniacs: Lights, Camera, Action!	11/05
Castlevania: Aria of Sorrow	12/05
Disney's Winnie Puuh Kunterbunte Abenteuer	09/05
Donkey Kong Country 2	02/06
Garfield	10/05
Wario Ware Twisted	09/05

Nintendo DS

Titel	Ausgabe
Animaniacs: Lights, Camera. Action!	11/05
Meteos	10/05
Nanostray	11/05
Nintendogs	12/05
Pac Pix	09/05

N-ZONE HELPLINE

Wir helfen, wenn es nicht mehr weitergeht.

Ihr habt ein ganz spezielles Problem, das noch nicht gelöst wurde? Dann erhaltet ihr ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft euch weiter:

0190/84 60 33

Täglich von 8 bis 24 Uhr.

Der Anruf kostet pro Minute €1,86.

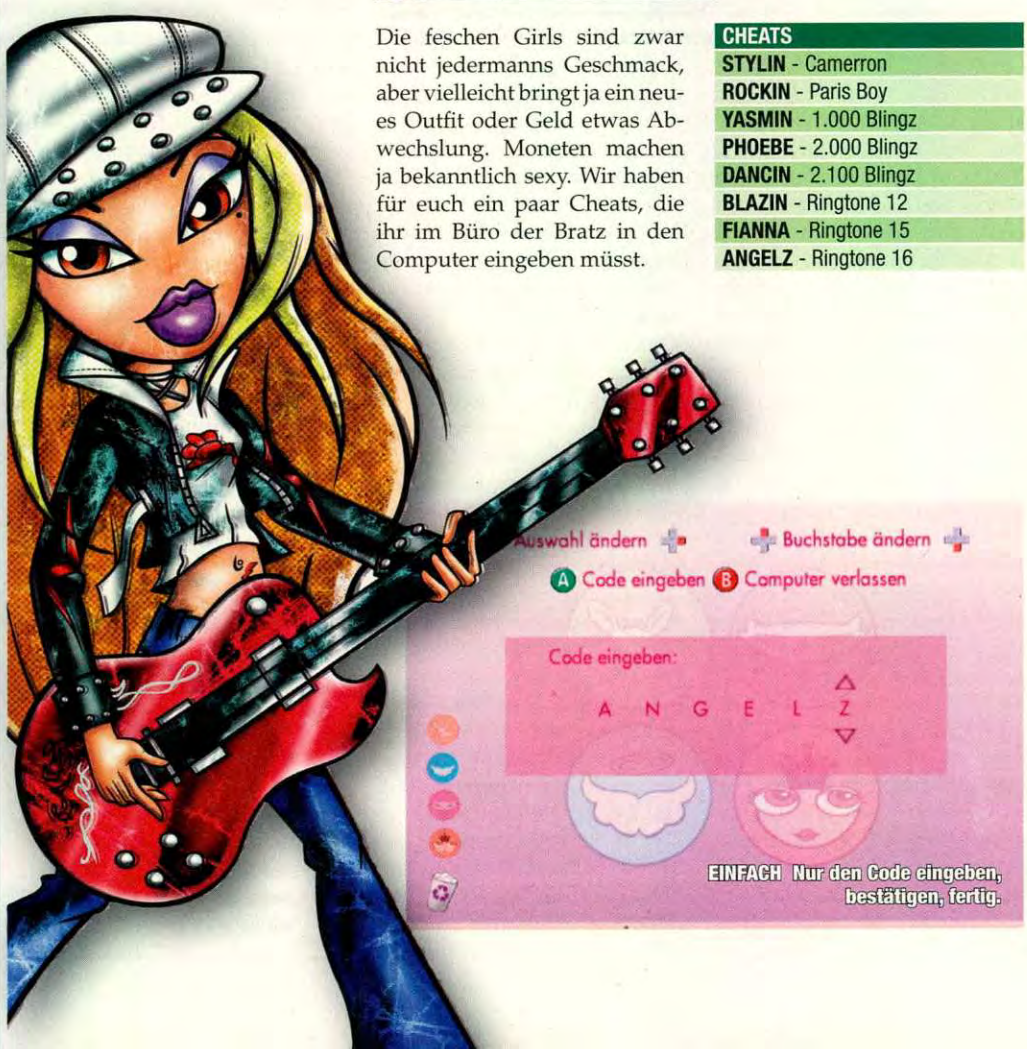
TATORT Hier könnt ihr mogeln und die Cheats eingeben.

Bratz Rock Angelz

CHEATS Kohle und Klamotten

Die feschen Girls sind zwar nicht jedermanns Geschmack, aber vielleicht bringt ja ein neues Outfit oder Geld etwas Abwechslung. Moneten machen ja bekanntlich sexy. Wir haben für euch ein paar Cheats, die ihr im Büro der Bratz in den Computer eingeben müsst.

CHEATS
STYLIN - Camerron
ROCKIN - Paris Boy
YASMIN - 1.000 Blingz
PHOEBE - 2.000 Blingz
DANCIN - 2.100 Blingz
BLAZIN - Ringtone 12
FIANNA - Ringtone 15
ANGELZ - Ringtone 16



EINFACH Nur den Code eingeben, bestätigen, fertig.

Teenage Mutant Ninja Turtles Mutant Nightmare

CHEATS Ostereier und Pizza

Diese Codes im Cheatmenü eingeben. Die Buchstaben stehen für die einzelnen Turtles.

SRDSLLMS	Kristalle werden Ostereier
DRSSMRLD	Kristalle werden Jack-O-Laternen
LLDMSRMD	Kristalle werden Santas
DDRMLRDS	Lebenssymbole werden zu Pizzas

PRÜGELEI Leichter wird das Spiel durch unsere Cheats nicht, aber bunter.

Donkey Kong Country 3

CHEATS Jukebox und höherer Schwierigkeitsgrad

Nachdem wir in der letzten Ausgabe Classic-Cheats zu *Donkey Kong Country 2* hatten, gibt es jetzt Schummelhilfen für die aktuelle Ausgabe des Jump & Runs. Gebt die Codes im Cheatmenü unter den Optionen ein und schon winken viele Sounds, Minispiele und zusätzliche Leben.

Extras	Alle Minispiele verfügbar
Music	Soundtest
Harder	Keine Checkpoints
Tuffer	Wenig Fässer
Monkey	50 Leben mehr zu Beginn
Kredits	Credits anzeigen

MUSIK Dahinter versteckt sich ein Soundmenü.

KNACKIG Wir streichen einfach mal die Checkpoints weg.

N-ZONE CLASSIC-CHEATS

Sonic Heroes

CHEATS Neuer Look

Wenn euch Segas Protagonisten zu langweilig aussehen, dann verpasst ihnen doch ein anderes Aussehen. Dazu müsst ihr einfach einen beliebigen Level für zwei Spieler auswählen und danach die A- und Y-Taste gleichzeitig gedrückt halten. Euer Team glänzt dann mit einem coolen Metall-Look.

EDEL Sonic erstrahlt in neuem Glanz.

Leser fragen, N-ZONE hilft

Fast täglich flattern in der Redaktion Leserbriefe herein oder landen E-Mails in unserem Postfach, die sich auf konkrete Probleme in Spielen beziehen. Wir stehen euch mit Rat und Tat zur Seite und werden hier die meistgestellten Fragen beantworten. Ihr kommt beim letzten Endgegner in *Castlevania: Dawn of Sorrow* nicht vorbei oder schafft es nicht, alle Strecken in *Mario Kart: Super Circuit* freizuschalten? Schreibt eure Fragen mit einer präzisen Beschreibung eures Problems einfach an redaktion@n-zone.de.

GUN

Hallo N-ZONE,
ich kann den Endgegner bei *GUN* nicht besiegen. Sobald er anfängt, Dynamit zu werfen, habe ich keine Chance mehr. Könnt ihr mir vielleicht helfen? Bis zu dieser Stelle ist das Spiel nämlich absolut fantastisch, aber jetzt nervt es mich.

LG TIMO (PER-E-MAIL)

N-ZONE Hallo Timo,
wir hatten an dem letzten Endgegner von *GUN* auch heftig zu knacken, das müssen wir zugeben. Das Geheimnis liegt in der Schnellzieh-Funktion. Sobald Magruder anfängt, mit Dynamit-Stangen zu werfen, benutzt ihr diese, um den Sprengstoff zu treffen und so die Höhle über ihm zum Einsturz zu bringen. Stürmen seine Freunde zur Hilfe heran, widmet ihr euch erst diesen, dann wieder Magruder. Das wiederholt ihr einige Male und der Bösewicht ist erledigt.

SUPER SMASH BROS. MELEE

Hallo liebe Redaktion,
also mein Problem: Ich komme bei dem GameCube-Spiel *Smash Brothers* nicht weiter. Und zwar bekomme ich nicht den Charakter „Mr. Game & Watch". Alle anderen Charaktere habe ich schon freigeschaltet.

LIEBEN GRUSS, JANNIK (PER E-MAIL)

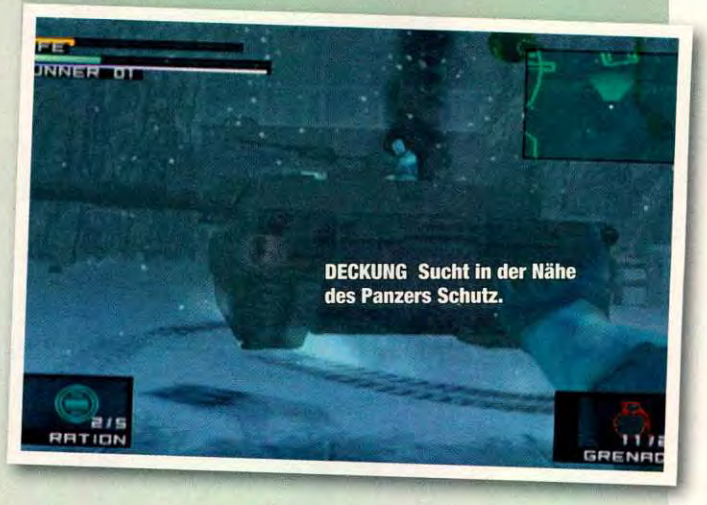
N-ZONE Hallo Jannik,
aber sicher können wir dir helfen. Das ist eigentlich nicht schwer, denn dazu musst du dich nur mit allen Charakteren, auch denen, die du erst freigespielt hast, durch den Story-Modus prügeln. Anschließend solltest du Mr. Game & Watch erhalten und hast das Spiel somit komplett gelöst. Herzlichen Glückwunsch!

METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES

Hallo Freaks,
ich pack's nicht, aber ich komme bei *Metal Gear Solid: The Twin Snakes* nicht weiter, das ich neulich günstig auf dem Flohmarkt geschossen habe. Nachdem ich die Luftschleuse verlassen habe und nach draußen ins Freie gelange, treffe ich bald auf einen Panzer, mit dem ich nicht fertig werde. Mich pustet er jedes Mal um.

KATRIN MEHRER

N-ZONE Hallo Katrin,
du solltest dich immer in der Nähe des Panzers aufhalten und zusätzlich eine Störgranate benutzen. Vor dem nahe gelegenen Tor findest du jede Menge Extras wie Granaten. Diese schnappst du dir und wirfst sie auf die Schützen auf dem Panzer. Bleib dabei aber ständig in Bewegung, um nicht von den Kugeln getroffen zu werden.



SUPER MARIO 64 DS

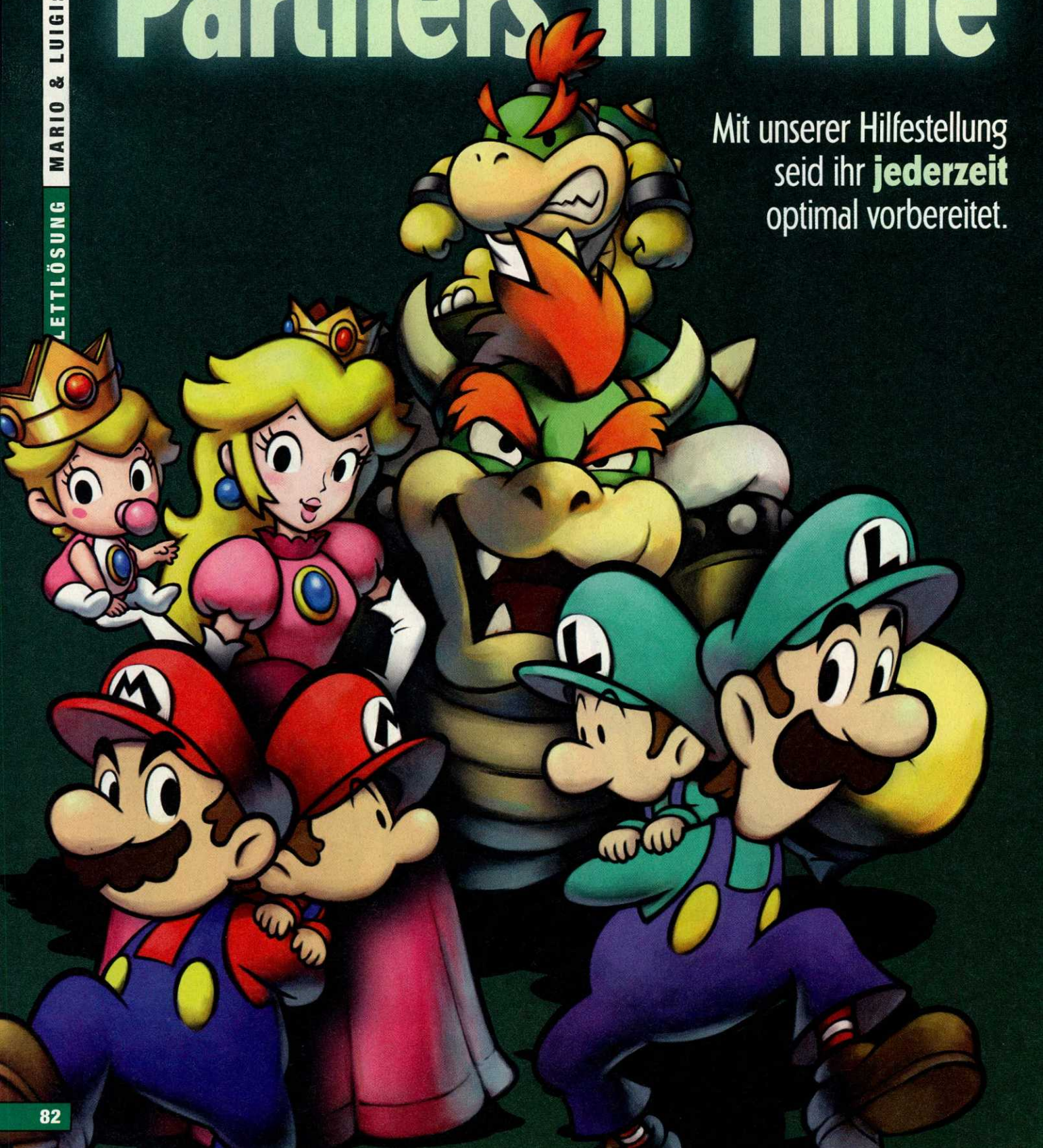
Hallo, liebes N-ZONE-Team,
ich habe echt keine Ahnung, wie ich bei *Super Mario 64 DS* die Wobiwaba-Wüste finden kann. Ich weiß zwar, dass ihr vor gut einem Jahr die Komplettlösung in zwei Heften hattet. Aber weil ich in dieser Zeit in den Ferien war, habe ich nur den zweiten Teil der Komplettlösung. Und deshalb frage ich um Hilfe, weil ich sie selbst einfach nicht finde. Ich danke für eure Hilfe und freue mich auf das nächste Heft.

MIT FREUNDLICHEN GRÜSSEN, RENÉ FURGER, ANDERMATT (SCHWEIZ)

N-ZONE Hallo René!
Um die Wobiwaba-Wüste zu finden, musst du mit dem Kopf durch die Wand gehen. Genauer gesagt spazierst du ins Kellergewölbe, wo du auch die Lava Lagune (Kurs 7) findest. Laufe von dort aus links in die Sackgasse und springe am Ende des Korridors einfach in die Wand hinein. Schon bist du im achten Kurs gelandet!

Mario & Luigi Partners in Time

Mit unserer Hilfestellung seid ihr **jederzeit** optimal vorbereitet.



Allgemeine Tipps

Beobachtet die Gegner während ihrer Angriffe ganz genau und prägt euch die Angriffsmuster und deren Einleitungen ein. So sind Ausweichmanöver oder Konterangriffe viel einfacher und können gezielt eingesetzt werden.

Sorgt stets für einen ausreichend hohen Bestand an Heil- und Wiederbelebungs-Pilzen. Man weiß nie, auf welche Gegner man trifft. Sobald die erfrischenden Kräuter verfügbar sind, solltet ihr auch davon immer genügend dabeihaben.

Macht euch so früh wie möglich mit dem Timing der verschiedenen Brüder-Attacken vertraut. Das richtige Drücken der A-, B-, X- oder Y-Taste entscheidet über die Schadenshöhe, die ihr beim Gegner verursacht. Gerade im späteren Verlauf und bei Boss-Kämpfen ist das von größter Wichtigkeit.

Geht mit offenen Augen durch das Pilzkönigreich. Untersucht alle Umgebungen stets sehr sorgfältig. So gehen euch keine versteckten Räume mit besonders hohen Münz-Vorkommen oder Schatz-Blöcke mit besonderen Gegenständen durch die Lappen.

Macht immer den ersten Schritt. Sobald ein Gegner euren Weg kreuzt, leitet die Auseinandersetzung durch einen Sprung – oder einen Schlag mit dem Hammer, falls ihr nur Baby-Mario und -Luigi steuert – ein. So zieht ihr dem Feind noch vor dem eigentlichen Beginn des Kampfes Energie ab oder macht ihn für wenige Runden handlungsunfähig.

Verpasst den Klempnern immer die besten Hosen. Es ist nicht nötig, mehrere Hosen mitzuschleppen, zumal nur ein Paar Hosen gleichzeitig getragen werden kann. Trennt euch also von den schwächeren Beinkleidern. Achtet bei eurer Auswahl auf die Statuswerte der Charaktere und trefft eure Entscheidung dementsprechend.

Im Laufe des Spiels klettert ihr einen Level nach dem anderen auf der Erfahrungsleiter nach oben. Vergesst bei der Verbesserung der Statuswerte auf keinen Fall den Bart. Dieser Wert hat zwar keinen sichtbaren Effekt auf die Kämpfe, erhöht aber die Wahrscheinlichkeit, einen kritischen Treffer zu landen. Außerdem beschert euch ein höherer Bart-Wert auch mehr Rabattprozente in den Shops.

Vergesst nicht zu speichern. Tut das oft und bei jeder Gelegenheit. Man kann nie wissen.

Prägt euch in der Anfangsphase des Spiels die mit einem X markierten Stellen in den einzelnen Umgebungen ein. Sie enthalten Bohnen, mit denen ihr später besondere Orden-Raritäten erstehen könnt. Habt ihr nach dem Boss-Kampf gegen die Hammerbrüder ihr namensgebendes Werkzeug bekommen, könnt ihr die Bohnen zutage fördern. Im Pilz-Palast der Gegenwart befindet sich im Keller ein ganz besonderes Orden-Geschäft. Sobald ihr genug Bohnen beisammen habt, solltet ihr euch unbedingt den Ultima-Orden holen. Dieser verschafft euch einen unendlichen Vorrat an Bros.-Items.

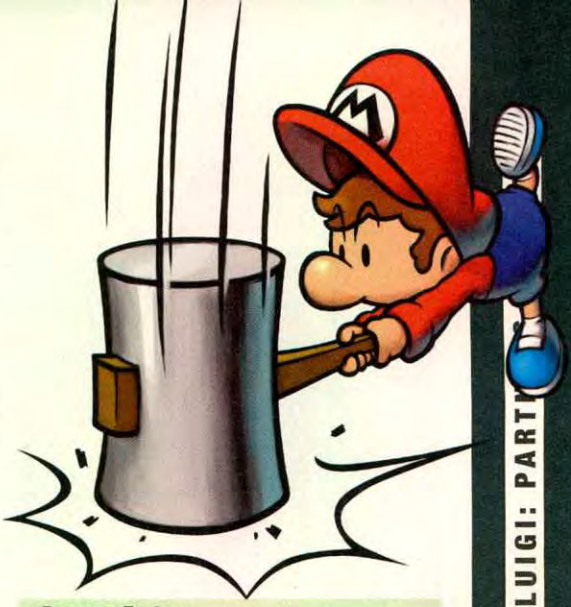
Stattet nach jedem erfolgreich überstandenen Gebiet in der Vergangenheit im Pilz-Palast der Gegenwart Prof. I. Gidd einen Besuch ab. Er versorgt euch mit Informationen und sagt euch, wo es weitergeht. Ein Blick auf die Karte macht dies noch deutlicher.

Geizt nicht mit Brüder-Attacken. Vor allem bei Boss-Kämpfen sind diese Angriffe sehr nützlich, da sie viel effizienter sind als eure Standard-Attacken. Verstärkt die Wirkung durch roten Pfeffer, der eure Angriffskraft erhöht.

Walkthrough

Dorf Kuddelmuddel

Auf eurem Weg ins Dorf bekommt ihr es nur mit überwiegend harmlosen Gegnern zu tun. Habt ihr den Bürgermeister aus dem Kamin befreit, kommt es zu einem Kampf, den ihr nicht gewinnen könnt. Nach der Landung des Koopa-Jets lauft ihr in der Rolle der Babys zu dem Platz, an dem Mario und Luigi den Kampf verloren haben, und tretet erneut gegen die Aliens an.



Bowsers Festung

Im ersten Bereich trefft ihr auf die Babys und verbündet euch mit ihnen. Nach einem kurzen Plausch mit Kamek kommt es zu einem Kampf, der euch die Grundlagen für Huckepack-Attacken vermittelt. Die Teleporter-Röhre bringt euch auf die nächste Ebene der Festung. Das Ziel ist Baby Bowsers Zimmer.

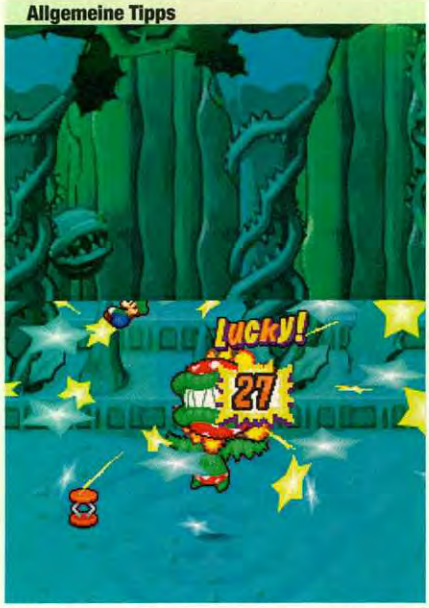
Wald von Toadforst

Kurz vor der Teleporter-Röhre versperren euch Bäume den Weg. Macht euch zum Platz mit den langen, dünnen Baumstümpfen auf. Werft die Babys in den niedrigen Baumstumpf hinein und schleudert die Flammen durch einen Sprung gegen die durchsichtigen Blöcke an die Oberfläche. Tut dasselbe auf der Oberfläche mit Mario & Luigi – und die störenden Bäume verbrennen. Über die blaue Teleporter-Röhre gelangt ihr zur Vim-Fabrik. Macht euch zunächst zum rechten Stachelfeld auf. Werft die Babys in den Baumstumpf und steuert von hier aus die schwebende Plattform zur zweiten Abstiegsmöglichkeit. Holt die Babys über den Röhrenblock wieder zu euch und aktiviert mit einem Huckepack-Sprung den farbigen Block. Am oberen und linken Stachelfeld verfahrt ihr in gleicher Art und Weise und der Weg in die Fabrik ist frei.

Allgemeine Tipps

RARITÄTEN Hier gibt es besonders wertvolle Orden. Bevorzugte Währung sind Bohnen.

Allgemeine Tipps

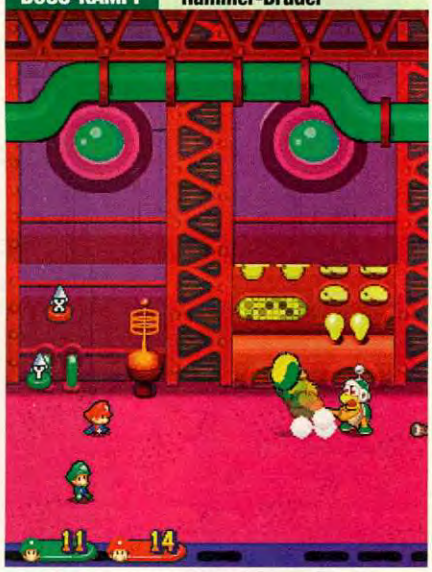


IMMER DRAUF Spart nicht mit euren Bros.-Items. Vor allem nicht bei Boss-Kämpfen.

Wald von Toadforst

ZÜNDELN Mit vereinten Kräften könnt ihr die störenden Bäume aus dem Weg fackeln.

BOSS-KAMPF Hammer-Brüder

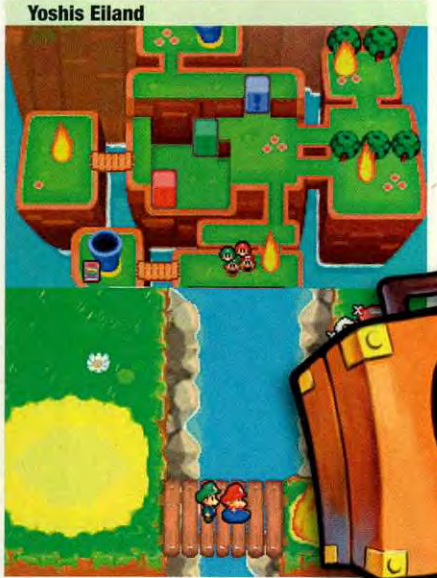


VERSAGT Die entsetzte Visage deutet auf einen missglückten Angriff hin.

BOSS-KAMPF Swiggler

GEHT'S NOCH? Swiggler ist der Drink mit dem grauen Pilz überhaupt nicht bekommen.

Yoshis Eiland



PROST Lasst Baby-Mario voll laufen und löscht die vier Feuerbarrieren.

Elan-Fabrik

Kaum angekommen, kommt es zum Kampf mit den Hammer-Brüdern. Habt ihr diese Herausforderung bestanden, begebt ihr euch über das Röhrensystem zu dem großen Baum. Zerschlagt hier die leuchtenden Kugeln, um Mario und Luigi zu befreien. Nach dem Kampf macht ihr euch auf zur Teleporter-Röhre. Deaktiviert die Lichtbarrieren, indem ihr mit den Babys im Raum auf der höher gelegenen Ebene die Schalter aktiviert. Trennt euch an der elektrisierten Schlucht und steuert mit Baby-Mario und -Luigi die Plattform zum lila Aktions-Block. Manövriert die Plattform weiter über die Schlucht und widmet euch den Farbblöcken. Es folgt der Kampf gegen Swiggler.

INFO BOSS-KAMPF

Hammer-Brüder

Einer der Hammer-Brüder rollt sich zusammen und wird mit einem Hammerschlag auf eines der Babys geschleudert. Bleibt der Hammer beim Ausholen intakt, würden die Boss-Gegner einen Treffer landen – falls ihr nicht mit einem Sprung ausweicht. Geht das Werkzeug kaputt, habt ihr nichts zu befürchten. Sobald einer der beiden Brüder erledigt ist, fängt der Übriggebliebene an, mit Hämmern zu werfen. Achtet auf den Schatten des Wurfgeschosses und weicht mit einem Sprung aus.

INFO BOSS-KAMPF

Swiggler

Hier ist das kleine Glas mit der seltsamen Flüssigkeit der Schlüssel zum Sieg. Die beiden Shroobs ziehen gelegentlich einen Pilz hervor. Halten die Angreifer einen grauen in der Hand, lassen sie ihn nach einer Sprungattacke in Swigglers Glas fallen. Trinkt er davon, schwächt ihn die verseuchte Flüssigkeit und ihr könnt ihm richtig zusetzen. Weicht stets den Lasersalven der kleinen Shroobs aus, die bei einer einleitenden Pirouette auf Luigi und bei Stillstehen auf Mario schießen. Attackiert auf keinen Fall die Shroobs, wenn sie einen rot-weißen Pilz halten. Landet dieser im Glas, versorgt er Swiggler mit frischer Energie. Sollte er mit seinem Hinterteil zwei Ufos aufladen, weicht den Schüssen durch Sprünge aus. Das obere Ufo feuert auf Mario, das untere auf Luigi. Die lila Dunstwolken macht ihr durch Hammerschläge unschädlich. Swigglers Stampfattacken verursachen Bodenwellen, denen ihr mit einem Sprung ausweicht.

Yoshis Eiland

Macht euch nach der Zwischensequenz auf zur blauen Teleporter-Röhre. Kümmert euch zuerst um die rechte Flamme. Habt ihr diese gelöscht, kommt ihr an den roten Block heran. Löscht das linke Feuer und ihr erreicht den grünen Block. Ist das letzte Feuer gelöscht, kommt ihr über den blauen Block weiter den Berg hinauf. Überwindet mithilfe der Wolke im linken Bereich den hohen Absatz und nutzt die Wirbelwinde, um zu den Babys aufzuschließen. Am Gipfel kommt es zum Kampf gegen Kamek.

BOSS-KAMPF Kamek

ABWEHR Schlagt diese stacheligen Kugeln zurück und achtet darauf, wer sie abkriegt.

BOSS-KAMPF Kamek

ENTLARVT Jetzt wisst ihr, wer der echte Kamek ist. Konzentriert eure Angriffe nur auf ihn.

INFO BOSS-KAMPF

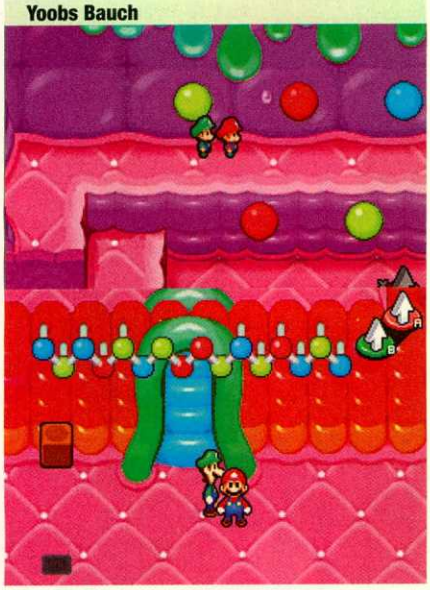
Kamek

Die Angriffe dieses alten Bekannten sind leicht durchschaubar. Sobald er sich direkt vor Mario oder Luigi in Position bringt, schleudert er mit seinem Zauberstab stachelige Kugeln oder Pilze auf die Klempner. Kommt eines dieser Geschosse auf euch zu, schlagt sie mit dem Hammer zurück. Die Pilze könnt ihr durchlassen, sie geben euch ein bisschen von eurer Energie zurück. Sobald sich Kamek vervielfältigt, achtet beim Zurückschlagen der Stachelkugeln darauf, wen sie treffen. Auf diese Weise entlarvt ihr den echten Kamek und ihr könnt mit Bros.-Items angreifen, bis er klein beigibt.

Yoob's Bauch

Klappert einen Raum nach dem anderen ab und befreit die Yoshis aus ihrer Gefangenschaft. Fangt dabei im rechten Raum an und arbeitet euch nach links vor. Sind alle Yoshis frei, räumen sie mit vereinten Kräften den Felsen aus dem Weg. Springt das Loch hinunter und folgt

Yoobs Bauch



SCHLÜSSEL Unten seht ihr die Kombination für die Tür, oben müsst ihr sie eingeben.

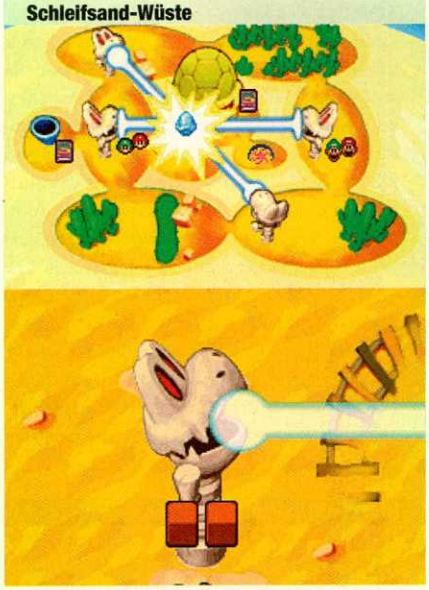
dem verschlungenen Pfad, bis ihr zur blauen Teleporter-Röhre kommt. Im nächsten Bereich schickt ihr die Babys über das 2-Personen-Trampolin auf die obere Ebene und füllt Baby-Mario mit Wasser. Schleudert nun die Eier nach oben und schießt sie mit einem Wasserspritzer rechts gegen die Wand. Die so befreiten Yoshis schieben den zweiten Felsbrocken zur Seite. Besucht die Yoshis im unteren Raum und sackt die Gegenstände ein, die sie euch schenken. Aktiviert den 4-Personen-Schalter und begebt euch in den obersten Raum, wo euch der nächste Boss-Kampf erwartet.

INFO **BOSS-KAMPF**

Dotterling

Dotterling wirft mit Eiern nach Mario und Luigi. Durch das Anvisieren erkennt man, wen er aufs Korn nimmt, und kann dementsprechend ausweichen. Will er einen der Klempner einsaugen, beendet ein gut getimter Hammerschlag diese Aktion. Widmet euch zusätzlich den Eiern,

Schleifsand-Wüste



GETEILTE WEGE Platziert je ein Italo-Paar an einer Statue, um den Laser zu aktivieren.

die vor Dotterling liegen. In ihnen sind Yoshis gefangen, die ihr durch einige Attacken befreit. Habt ihr fünf Gefangene befreit, rollen sie von einer erhöhten Ebene einen Felsbrocken auf den Pflanzen-Ei-Mischling. Diese Aktion haut ihn um und offenbart seinen eigentlichen Schwachpunkt. Allerdings ist er in dieser Position nicht komplett wehrlos. Gelegentlich greift er zu einem Schalter. Tut er dies mit der rechten Hand, wird Mario angegriffen. Die linke Hand deutet auf eine Attacke gegen Luigi hin. Er lässt entweder ein Loch unter den Füßen der Brüder entstehen oder knipst das Licht aus und hetzt einen Buu Huu auf die Helden.

Schleifsand-Wüste

Hier müsst ihr euch den vier Steinstatuen widmen. Aktiviert jeweils die beiden diagonal gegenüberliegenden Monumente, um ins Koopaseum zu gelangen. Nach der Zwischensequenz geht ihr nach links, um als Brüderball in den Untergrund zu gelangen. Werft die Babys auf die erhöhte Plattform und geht mit ihnen in den dunklen Raum. Versorgt die Puppen regelmäßig mit einem leuchtenden Shine und geht den Pfad bis zum linken Ausgang. Aktiviert mit dem Hammer den Schalter und begebt euch zum nächsten Boss-Kampf gegen Shrooboid-Lümmel.

Schleifsand-Wüste

ES WERDE LICHT Mithilfe des Shine-Blocks versorgt ihr die Babys mit Licht.

INFO **BOSS-KAMPF**

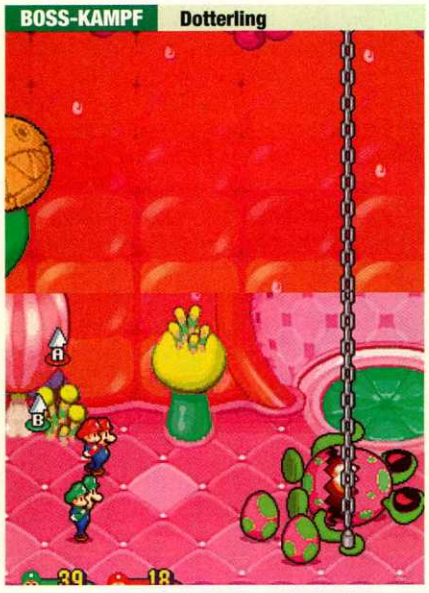
Shrooboid-Lümmel

Die liebste Waffe dieses Gegners ist sein Lutscher. Bevor er ihn einsetzt, lässt er das Publikum entscheiden, welchen der beiden Brüder er angreifen soll (M für Mario, L für Luigi). Achtet verstärkt auf die Buchstaben, da das Publikum versucht, euch durch eine falsche Farbe zu verwirren. Tauchen über den Zuschauerrängen Gegenstände auf, solltet ihr euch einprägen, in welcher Reihenfolge sie über die Buchstaben M und L ziehen. So könnt ihr festlegen, wer angegriffen wird. Eine Feuerblume führt zu einer Feuerattacke. Normale Heilpilze wandeln sich in Giftpilze und umgekehrt. Seid jedoch vorsichtig: Die Angriffe erfolgen in umgekehrter Reihenfolge.

BOSS-KAMPF Dotterling

HILFESTELLUNG Befreit fünf Yoshis und sie schleudern einen Felsbrocken auf den Boss.

BOSS-KAMPF Dotterling



HINTERLISTIG Zieht Dotterling mit der linken Hand an der Kette, wird Luigi angegriffen.

BOSS-KAMPF Shrooboid-Lümmel

ROT-GRÜN Das Publikum entscheidet, wer angegriffen wird. In diesem Fall ist es Mario.

BOSS-KAMPF Shrooboid-Lümmel

FLOWER Der Boss setzt die Feuerblumen in umgekehrter Reihenfolge ein.

Schleifsand-Höhle

RÄTSEL Schießt mit Baby-Mario das Item nur ab, wenn sie übereinstimmen.

Schleifsand-Höhle

BRÜCKE Habt ihr drei gleiche Gegenstände, entsteht hier diese Brücke.

Schleifsand-Höhle

Lauft nach rechts und aktiviert den lila Aktions-Block, damit ihr als Brüderball auf die andere Seite kommt. Bringt an der kleinen Maschine mithilfe des Brüderballs die Gegenstände in Bewegung. Füllt Mario mit Wasser und schießt den gleichen Gegenstand ab, der auch unten zu sehen ist. Habt ihr drei Übereinstimmungen geschafft, erscheint weiter unten eine Brücke. Benutzt die untere Teleporter-Röhre. Werft die Babys auf die höher gelegene Ebene und aktiviert am Ende des Ganges den lila Aktions-Block. Rollt nun bis zum Ende der Strecke und aktiviert erneut einen purpurnen Aktions-Block. Am Ende dieses Bereichs benutzt ihr die Teleporter-Röhre und stellt euch dem nächsten großen Kampf gegen Mutant-Tyranha.

INFO BOSS-KAMPF

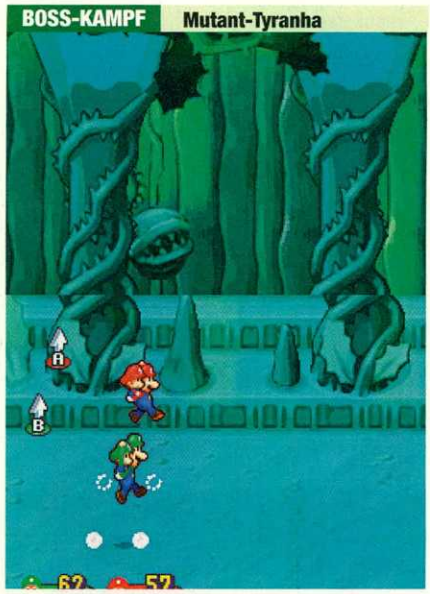
Mutant-Tyranha

Stürzt sich dieser Gegner aus dem zweiten Screen zu Boden und landet auf dem Kopf, mit dem Gesicht zu den Klempnern, kommt zuerst ein Felsbrocken auf Luigi und unmittelbar darauf einer auf Mario zu. Schaut Mutant-Tyranha in die andere Richtung, also mit dem Rücken zu den vier Helden, poltert der erste Felsen auf Mario zu. Macht er hingegen einen Salto, schleudert diese Aktion zwei Geröllbrocken gleichzeitig auf die italienischen Allroundtalente. Mit gut getimten Sprüngen könnt ihr jedem dieser drei Angriffe ausweichen. Ab und an vergräbt sich Mutant-Tyranha im Boden. Verschwindet er gänzlich im Untergrund, wird der Boden zu Treibsand und droht das Quartett zu verschlingen. Springt wiederholt, um diesem Schicksal zu entgehen. Der zweite Angriff aus dieser Position ist ein Pendel. Hängt die stachelige Kugel an einem M-Block, muss zunächst Mario mit einem Hammerschlag einem Treffer entgehen. Danach schwingt das Pendel zu Luigi, der ebenfalls den Hammer schwingen sollte. Erscheint das Pendel an einem Block mit der Beschriftung L, beginnt die Aktion mit Luigi.

Steinblock-Vulkan Außenbereich

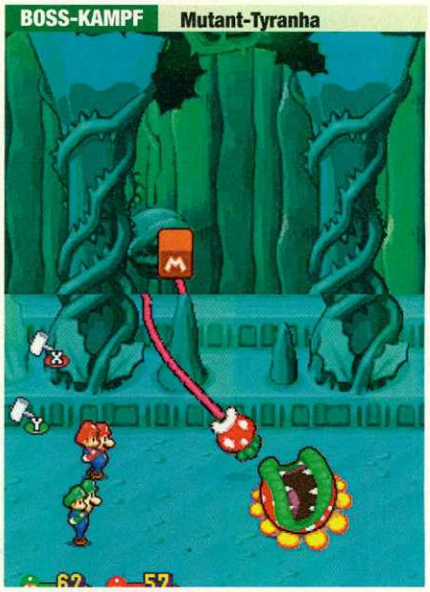
Arbeitet euch Stück für Stück den Berg empor, bis ihr kurz vor der oberen Teleporter-Röhre seid. Rollt die Babys platt und betretet mit ihnen den Bereich hinter der Mauer. Seid ihr oben angekommen, schlagt ihr mit dem Hammer den Aktions-Block nach unten zu Mario und Luigi. Über den geschaffenen Durchgang kommt ihr zur Teleporter-Röhre. Nutzt eure gesamten Fähigkeiten, um die vielen Hindernisse zu überwinden. Am Krater angekommen, erlebt ihr den Ausbruch des Feuerberges. Eure Flucht endet am Eingang von Professor I. Gidds Labor. Setzt mit einem Wirbelsprung das linke Zahnrad in Bewegung, um den Eingang zu öffnen. Habt ihr den brennenden Felsen gelöscht, geht es zum Krater zurück, wo euch der Kampf gegen Frau Steinblock erwartet.

BOSS-KAMPF Mutant-Tyranha



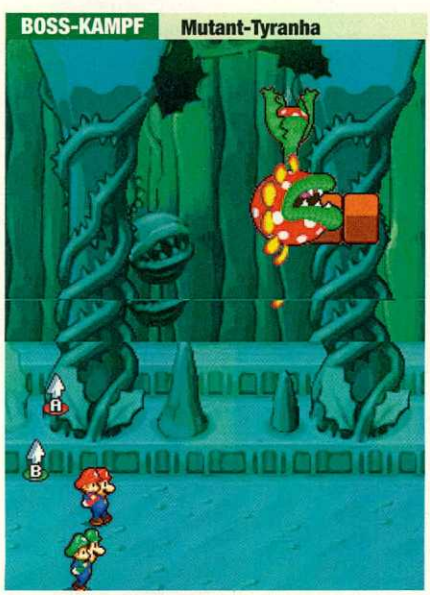
FIES Springt die ganze Zeit und so schnell ihr könnt, um dem Treibsand zu entgehen.

BOSS-KAMPF Mutant-Tyranha



PÄRCHENWAHL Achtet auf den Buchstaben des Blockes. Hier wird zuerst Mario angegriffen.

BOSS-KAMPF Mutant-Tyranha

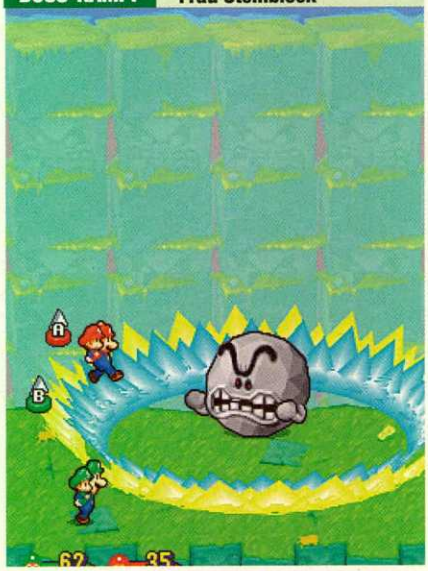


KÜR Landet der Boss mit dem Rücken zu euch, muss zuerst Mario ausweichen.

Steinblock-Vulkan Außenbereich

AUSFLUG Über diese Lücke schickt ihr die Babys nach oben zum Aktions-Block.

BOSS-KAMPF Frau Steinblock



RUHE JETZT!! Wenn Frau Steinblock wütend ist, sollte man sich in Sicherheit bringen.

Steinblock-Vulkan Innenbereich

Lauft auf der ersten Ebene nach rechts und parkt hier den Brüderball in der Kanone. Springt mit den Babys in den hinter der Mauer liegenden Raum. Hier könnt ihr bei einem kleinen Spielchen entweder eine Menge Münzen oder Bohnen verdienen. Habt ihr beide Konten genügend aufgefüllt, macht ihr euch wieder auf den Weg. Der Aufzug bringt euch eine Ebene tiefer in den Berg. Überwindet mit einer steuerbaren Plattform das Lavafeld und aktiviert im unteren Raum den grünen Block. Sammelt beim nächsten Spielchen mehr als 30 Edelsteine ein, damit ihr den roten Block aktivieren könnt. Auf der untersten Ebene will es ein alter Bekannter in doppelter Ausführung wissen: Baby-Bowser und Bowser.

Steinblock-Vulkan Außenbereich

KOMPLEX Macht die Babys platt und aktiviert mit dem Wirbelsprung die Luftströme.

BOSS-KAMPF Frau Steinblock

RETOURSENDUNG Benutzt den Hammer, um den Felsbrocken abzuwehren.

Steinblock-Vulkan Innenbereich

SPIELCHEN Hier könnt ihr entweder jede Menge Münzen oder Bohnen verdienen.

INFO BOSS-KAMPF

Frau Steinblock

Versucht euch dieser Gegner mit Felskugeln zu überrollen, zerschlagt diese reaktionsschnell mit dem Hammer. Führt Frau Steinblock eine Stampfattacke aus, achtet darauf, vor welcher Figur sie zuerst aufschlägt, damit ihr nacheinander durch einen Sprung der Bodenwelle ausweichen könnt. Ist Frau Steinblock in einem Stück, solltet ihr auf normale Attacken setzen. Zerspringt der aggressive Fels in vier kleinere, konzentriert eure Bros.-Item-Attacken auf den Brocken, der ein vollständiges und normales Gebiss und keine Beschädigungen an den Rändern hat – DAS ist Frau Steinblock. Die Augenbrauen verraten euch, wer angegriffen wird. Zieht der kleine Fels die rechte Gesichtsbehaarung hoch, könnt ihr mit Mario zu einem Konter ansetzen. Bewegt sich die linke Augenbraue, habt ihr mit Luigi die Chance, den Spieß umzudrehen.

BOSS-KAMPF Frau Steinblock

ENTLARVT Das ist die echte Frau Steinblock. Die Doppelgänger braucht ihr nicht zu beachten.

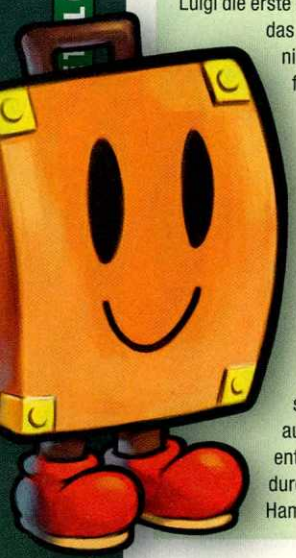
Steinblock-Vulkan Innenbereich

LEICHTFÜSSIG Wiederholt diese Segeleinlage, bis ihr alle Blöcke „geerntet“ habt.

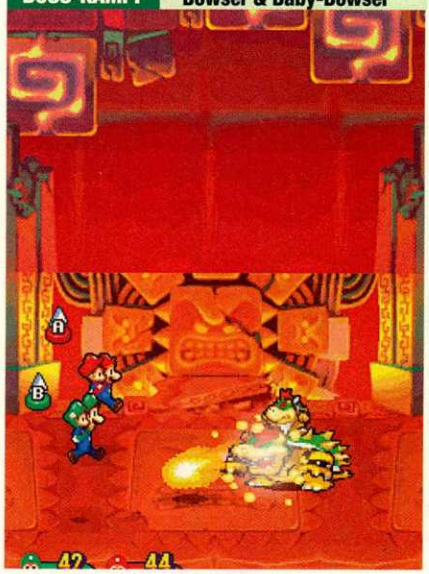
INFO BOSS-KAMPF

Bowser & Baby-Bowser

Bowsers Stampfattacke löst eine Bodenwelle aus, der ihr mit einem Sprung ausweichen könnt. Breitet sich die Welle schnell aus, fallen sofort im Anschluss farbige Felsbrocken von der Decke. Rotem Geröll muss Mario ausweichen, grünes poltert in Luigis Richtung. Gelbe Geröllbrocken stellen für beide eine Gefahr dar. Positioniert sich Bowser direkt vor einem der Brüderpaare, folgt eine klassische Feuerattacke. Mit einem Sprung weicht ihr der Hitzebehandlung aus. Grinst Bowser, bevor er Feuer spuckt, verzögert sich der Angriff. Baby-Bowser springt gelegentlich vom Rücken seiner älteren Version in die Luft und lässt bei seiner Landung Bowser einen Feuerball ausspucken. Dreht sich Baby-Bowser in der Luft im Uhrzeigersinn, muss sich Luigi vorsehen. Dreht er sich gegen den Uhrzeigersinn, hat Mario das Nachsehen. Macht das Geschoss mit einem Hammerschlag unschädlich. Versteckt sich Bowser in seinem Panzer, wird er von seiner jüngeren Version mit einem Hammer in Richtung Klempner geschleudert. Achtet darauf, wohin Baby-Bowser den Hammer hält. Zeigt er nach oben, schlittert der Panzer zuerst in Marios Richtung. Hält er ihn nach unten, muss Luigi die erste Hammer-Abwehr ausführen. Geht das Ganze lange genug hin und her, nimmt Baby-Bowser einen Treffer hin und steht einige Runden alleine da. Der kleine Fiesling hat allerdings auch einiges auf dem Kasten. Spuckt er einen oder mehrere Feuerbälle in die Luft, folgt eine Feuerattacke. Hält er seinen Hammer wie einen Golfschläger, kann das feurige Geschoss mit dem Hammer unschädlich gemacht werden. Hält er ihn hingegen wie einen Baseballschläger, müsst ihr einen Sprung ausführen. Wer angegriffen wird, entscheidet Baby-Bowser wieder durch die anfängliche Haltung seines Hammers.



BOSS-KAMPF Bowser & Baby-Bowser

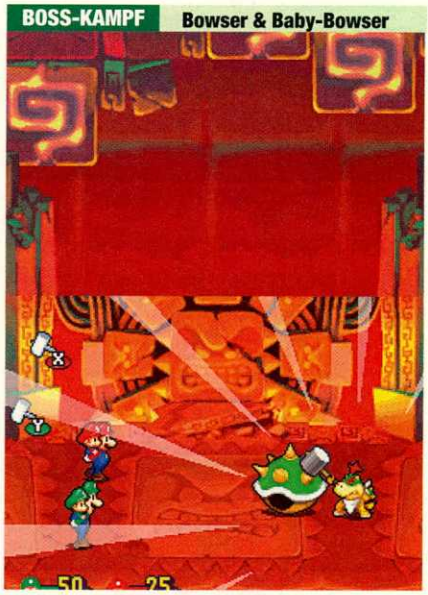


TEAMWORK Die beiden Bowser sind ein eingespieltes Team mit fiesen Attacken.

Shroob Mutterschiff

ES WERDE LICHT Aktiviert oben den Bereich, in dem ihr den lilafarbenen Aktions-Block seht.

BOSS-KAMPF Bowser & Baby-Bowser



ANSAGE Baby-Bowser deutet nach oben, also hat er es zunächst auf Mario abgesehen.

Shroob Mutterschiff

Sammelt auf dem Weg in den linken Bogengang alle Gegenstände ein und erledigt sämtliche Feinde. Dort angekommen, verfrachtet ihr die Babys über das 2-Personen-Trampolin auf die obere Ebene. Nachdem ihr mit Mario den lila Aktions-Block betätigt habt, wandert der Block weiter. Im Schatten könnt ihr erkennen, wo der Block gerade Halt macht. Erleuchtet gezielt den jeweiligen Bereich und macht so den Weg frei.

Toad Town

Teilt euch gleich zu Beginn auf und erforscht das Dorf auf getrennten Wegen. Öffnet mithilfe der farbigen Blöcke und unter Einsatz aller vier Klempner die verschlossene Tür. Wiederholt diesen Vorgang an den nächsten Farbblöcken, um euch kurz darauf wieder zu vereinen und über die blaue Teleporter-Röhre zum Sternenhügel zu gelangen.

BOSS-KAMPF Bowser & Baby-Bowser

SCHOCKWELLE Weicht diesem Angriff aus, sonst landet ihr auf dem Hosenboden.

BOSS-KAMPF Bowser & Baby-Bowser

SPRINGEN Hält Baby-Bowser den Hammer so, könnt ihr nur durch einen Sprung ausweichen.

Toad Town

SO NAH UND DOCH SO FERN Hier braucht man alle vier Helden, um die Türen zu öffnen.

Sternenhügel

EINTRITT Mithilfe des Wirbelsprungs und des Wasserspuckers kommt ihr an diesen Block.

BOSS-KAMPF Commander Shroob

MUNITION Commander Shroob macht sich nicht die Hände schmutzig.

Sternentempel

LAUFARBEIT Aktiviert die gegenüberliegenden Sternenblöcke und die Röhre erscheint.

Sternenhügel

FRISCHLUFT Schickt die Babys über die Luftströme nach oben und vereint euch wieder.

BOSS-KAMPF Commander Shroob

BEOBACHTEN Achtet hier auf den Schatten des Shroob-Geschosses und wehrt den Angriff ab.

BOSS-KAMPF Commander Shroob

GLEICHGEWICHT Erledigt den mittleren und den rechten Shroob und der Commander erscheint.

Sternenhügel

Folgt dem langen, geschwungenen Pfad, bis ihr am Ende angekommen seid. Plättet die Babys und schickt sie über das Zahnrad, das ihr mit einem Wirbelsprung aktiviert, in den oberen Bereich. Sammelt alle Gegenstände ein, speichert ab und tretet gegen Commander Shroob an.

INFO BOSS-KAMPF

Commander Shroob

Als einer der feigsten Boss-Gegner im Spiel schickt dieser Typ kleine Shroobs an die Front, die auch noch eine riesige Bombe tragen müssen. Werfen sie die Bombe in die Luft, folgt eine Rammattacke, die ihr mit einem Sprung sehr gut kontern könnt. Alternativ dazu werfen sie die Bombe in Marios und Luigis Richtung. Schickt sie mit einem Hammerschlag so lange zum Absender zurück, bis die Shroobs einen Fehler machen und die Bombe vor ihrer Nase explodiert. Erledigt den rechten und den mittleren Shroob und die Bombe kommt aus dem Gleichgewicht, rollt aus dem Bild und sprengt den eigentlichen Gegner ins Bild: Commander Shroob. Er benutzt seine Untergebenen für seine Angriffe. Er gibt ihnen entweder einen Schubs, sodass sie auf Mario oder Luigi zuwirbeln, oder er schleudert sie durch einen Kick in die Luft. Beobachtet den Schatten des Shroob-Geschosses und ihr könnt den Angriff gezielt abwehren. Ähnlich wie die Standard-Shroobs feuert auch er mit einer Laserpistole auf Mario und Luigi.

Sternentempel

Geht der Forderung des Tores nach, kämpft euch bis zum gesuchten Block durch und aktiviert ihn. Zurück am Tor müsst ihr den Regenbogen-Block erneut aktivieren, um die Barriere zu öffnen. Im nächsten Gebiet müsst ihr immer zwei gegenüberliegende Sternen-Blöcke aktivieren, um die gleichfarbigen Lichtstrahlen miteinander zu verbinden. Habt ihr diese Aufgabe erfolgreich gelöst, ist der Weg ins Zentrum des Tempels frei. Lauft nach der Zwischensequenz nach oben, plättet die Babys und betretet mit ihnen das kleine Labyrinth. Haltet euch rechts und ihr kommt an einen Schalter, der eine Plattform senkt und euch so das weitere Vorankommen ermöglicht. Nach einem kurzen Stück bekommt ihr es mit dem nächsten Boss-Gegner zu tun.

INFO BOSS-KAMPF

Großer Shrooboid

Er bewirft euch mit Feuerbällen, denen ihr mit einem schnellen Sprung ausweichen könnt. Hält er das flammende Geschoss mit der rechten Hand, wirft er es auf Mario. Hat er den Feuerball in der linken Hand, muss sich Luigi vorsehen. Des Weiteren schließt er euch in einem Kristall ein und versucht euch mit einer Keule zu erledigen. Ein Buchstabe zeigt wieder einmal an, wer angegriffen wird. Springt so oft und so schnell wie möglich, um aus dem durchsichtigen Gefängnis zu entkommen. Habt ihr es geschafft, fällt er hin und lässt die Metallkeule los. Wutentbrannt kickt er den Totschläger trotzdem auf die Zielperson. Weicht diesem Anschlag mit einem Sprung aus. Unmittelbar danach versucht er euch mit seinem

BOSS-KAMPF Großer Shrooboid

AHA Der Buchstabe zeigt an, wer angegriffen wird. Befreit euch zunächst aus dem Kristall.

Körper zu rammen. Entweder ihr weicht diesem Angriff aus oder ihr kontert durch einen gut getimten Sprung. Läuft der Boss-Gegner direkt auf einen der beiden zu und bleibt vor ihm stehen, gebt ihm, so schnell ihr könnt, mehrere Hiebe mit dem Hammer, um ihn abzuwehren. Wirft er eine Stachelkugel auf euch, macht sie mit einem Hammerschlag unschädlich. Diese Abwehr entsetzt den großen Shrooboid dermaßen, dass er auf den Bauch fällt und euch die Möglichkeit bietet, verheerende Angriffe zu starten. Habt ihr den Gegner ordentlich geschwächt, nimmt er an Größe zu. Zusätzlich dazu bekommt er Hilfe von einem UFO, das über dem Schlachtfeld schwebt und einen Zähler dabeihat. Sollte dieser bis auf null herunterzählen, heißt es Game Over. Also vermeidet das um jeden Preis. Durch Konterangriffe könnt ihr den Zähler des UFOs zurücksetzen. Hämmert dazu die großen Stachel-Kugeln, mit denen der große Shrooboid um sich wirft, zurück. Marios Konter lässt die Kugel in den rechten oberen Bereich fliegen. Luigi schlägt die Stachel-Kugel gerade nach oben.

BOSS-KAMPF Großer Shrooboid

TOLLPATSCH Hat er die Keule weggeschleudert, geht der Boss auf Kollisionskurs.

BOSS-KAMPF Großer Shrooboid

GAME OVER Erreicht der Zähler des UFOs die Null, müsst ihr den Kampf von Neuem beginnen.

BOSS-KAMPF Großer Shrooboid

BERUHIGEN Zieht dem Boss-Gegner mit dem Hammer einen Scheitel und er gibt Ruhe.

BOSS-KAMPF Großer Shrooboid

ZURÜCKSETZEN Um das UFO zu treffen, müsst ihr mit Luigi die Kugel abwehren.

Pilz-Palast

Werft die platt gedrückten Babys neben der Prinzessin-Shroob-Statue auf die höher gelegene Ebene und durchquert das kleine, dunkle Labyrinth. Habt ihr es hinter euch gelassen, aktiviert den Aktions-Block. Es entsteht unten rechts eine Brücke. Unterwandert mit den Babys die Tür und aktiviert mit einem Hammerschlag den nächsten Knopf an der Wand, damit ihr tiefer ins Schloss eindringen könnt. Im folgenden Bereich müsst ihr, ähnlich wie in der Wüste, je zwei gegenüberliegende Laser aktivieren, damit der Schutzschild um den Aktions-Block im Zentrum verschwindet. In der Bibliothek gelangt ihr durch ein Loch in der Nordwand in den Turm, wo ihr, kurz nachdem ihr den Aktions-Block aktiviert habt, mithilfe des Brüderballs schnell nach oben rollt. Oben angelangt, erledigt ihr die kleine Shooter-Einlage und könnt sodann die Brücke im linken Bereich passieren. Die linke Teleporter-Röhre bringt euch zur Prinzessin-Shroob-Statue. Aktiviert im unteren Bereich die beiden Schalter, um ins Kontrollzentrum am Fuß der Statue zu gelangen. Benutzt nach der Zwischensequenz die Teleporter-Röhre. Im Verlies aktiviert ihr die farbigen Blöcke, um die beiden Brücken auszufahren, und gelangt so zur nächsten Teleporter-Röhre. Diese führt euch zu einem Raum mit fünf großen Röhren im Hintergrund, in denen sich ein Kettenhund versteckt, nachdem er einen wichtigen Aktions-Block verschluckt hat. Aktiviert die Sternblöcke, um ihn zu erledigen. Benutzt den geborgenen Aktionsblock, um zur Teleporter-Röhre zu gelangen, die euch in den Bereich mit dem kraftfeldgeschützten Aktions-Block zurückbringt. Aktiviert hier die beiden Laser in der linken und rechten oberen Ecke, um über eine Teleporter-Röhre zur Statue zu gelangen. Nach der kurzen Zwischensequenz und der Shooter-Einlage tretet ihr Prinzessin Shroob höchstpersönlich gegenüber.

Pilz-Palast

SCHUTZSCHILD Diesen Mechanismus kennt ihr schon aus der Schleifsand-Wüste.

Pilz-Palast

SHOOTER-EINLAGE Positioniert euch auf gleicher Höhe und holt die UFOs vom Himmel.

Pilz-Palast

WER DENN NUN? Greift den Kettenhund an, dessen Gebiss langsamer auf- und zugeht.

Pilz-Palast

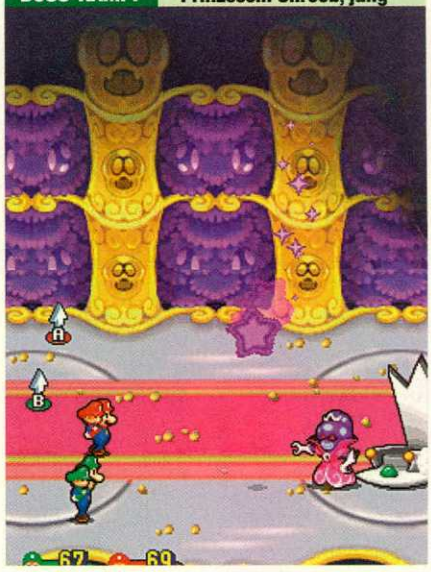
WIEDERHOLUNG Im oberen Bereich müsst ihr ein zweites Kraftfeld überwinden.

INFO **BOSS-KAMPF**

Prinzessin Shroob, junge Schwester

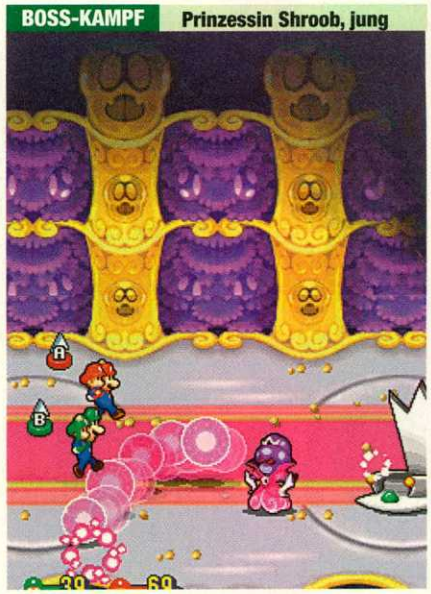
Euer letzter Widersacher sitzt auf einem Thron, der von einem Kraftfeld geschützt wird. Ihr müsst zuerst dieses Feld zerstören, damit ihr der Shroob-Prinzessin Schaden zufügen könnt. In sitzender Position schießt sie unter anderem Lasersalven auf euch ab. Wenn die Kanonen auf eines oder beide Brüderpaare zielen, müsst ihr springen, um nicht getroffen zu werden. Ihre zweite Angriffstaktik in diesem Stadium ist etwas hinterlistig. Sie kommt auf drei Roboterbeinen auf euch zu und springt entweder Mario oder Luigi an. Über den Helden stehend, feuert sie runde Lasersalven nach unten ab. Ausweichen könnt ihr durch gut abgepasste Sprünge. Danach versucht sie euch mit ihrem Thron zu zerquetschen. Wenn sie beim Absinken kurz kichert, verzögert sie diesen Angriff. Greift zum Hammer und wehrt diesen ungesunden Annäherungsversuch ab. Ist das Kraftfeld zerstört, greift ihr mit euren Bros.-Items an. Ohne ihren Thron ist Prinzessin Shroob nicht weniger gefährlich. Lässt sie einen Stern kreisen, beobachtet dabei ihren Arm. Hält sie ihn gerade, schickt sie den angreifenden Himmelskörper in Marios Richtung. Zeigt sie hingegen in Richtung Boden, muss sich Luigi in Acht nehmen. Sobald sie beginnt, sich zu teleportieren, greift sie mit drei unterschiedlichen und überaus schnellen Strahlenattacken an. Erscheint sie in der Mitte des Kampffeldes, greift sie Mario und Luigi gleichzeitig an, Hier hilft ein gemeinsamer Ausweichsprung. Erscheint sie hingegen direkt vor einem der beiden Helden, reicht ein Solo-Ausweichmanöver. Wird sie über den beiden Klempner-Paaren wieder sichtbar, muss mit einem Hammerschlag das Lasergeschoss zum Absender zurückgeschickt werden. Ist sie in der oberen Bildschirmhälfte zu sehen, hat sie es auf Mario abgesehen. Materialisiert sie in der unteren Hälfte, feuert sie auf Luigi.

BOSS-KAMPF Prinzessin Shroob, jung



GESCHOSS Achtet auf den Arm der Prinzessin. Sie gibt an, auf wen der Stern losgeht.

BOSS-KAMPF Prinzessin Shroob, jung



RUNDUMSCHLAG Diesem Strahlenangriff müssen beide Helden gleichzeitig ausweichen.

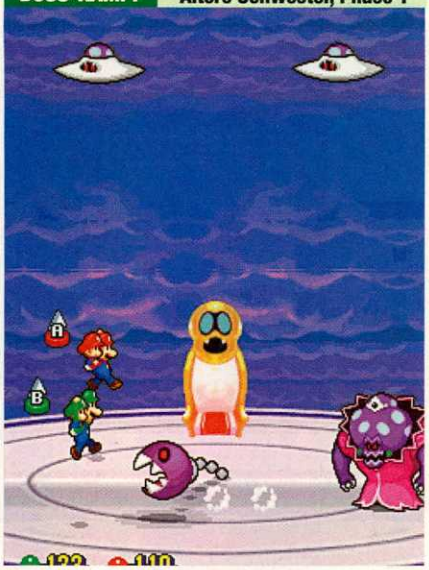
BOSS-KAMPF Prinzessin Shroob, jung

DREIBEINER Weicht den Lasern von oben durch gut getimte Sprünge aus.

BOSS-KAMPF Prinzessin Shroob, jung

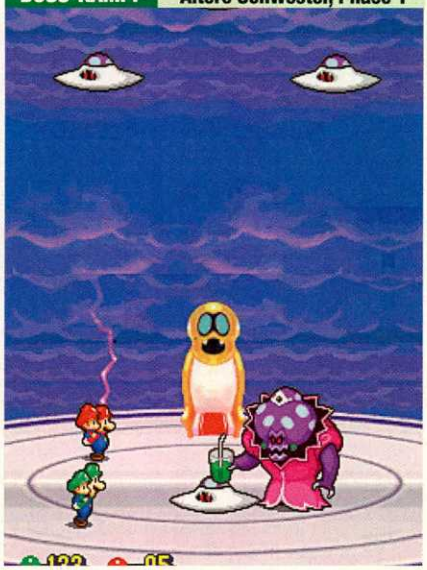
FINTE Zielt die Kanone nach unten, müsst ihr euch in Acht nehmen und ausweichen.

BOSS-KAMPF Ältere Schwester, Phase 1



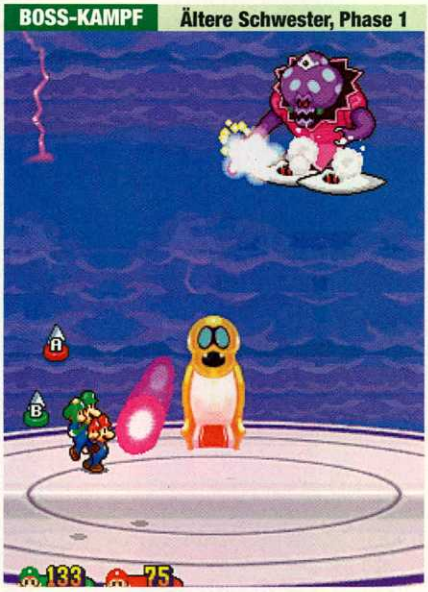
HAUSTIER Springt dem Kettenhund auf den Kopf und diese Gefahr ist gebannt.

BOSS-KAMPF Ältere Schwester, Phase 1



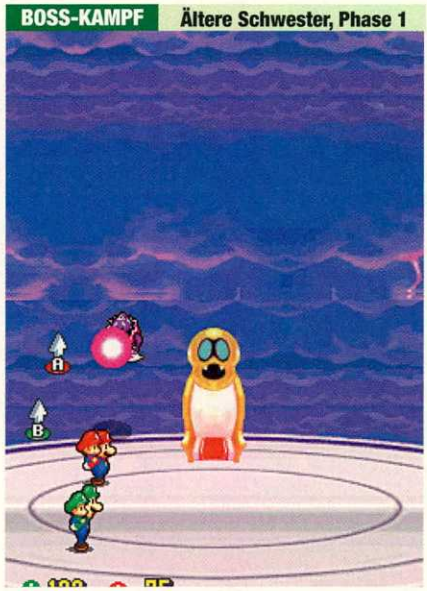
ENERGIESTOSS Gegen Ende der ersten Phase stärkt sich die ältere Prinzessin.

BOSS-KAMPF Ältere Schwester, Phase 1



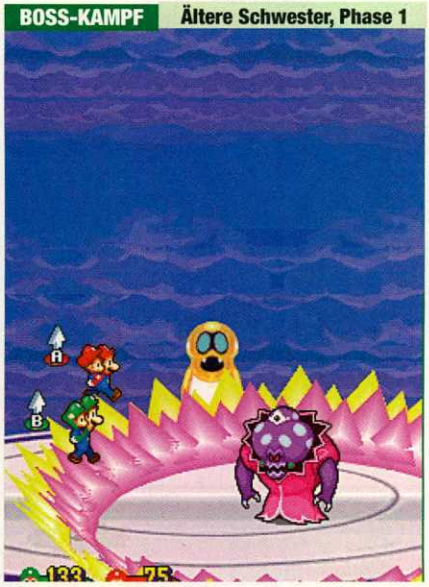
DAUERFEUER Mit dem rechten Arm schießt sie auf Mario, mit dem linken auf Luigi.

BOSS-KAMPF Ältere Schwester, Phase 1



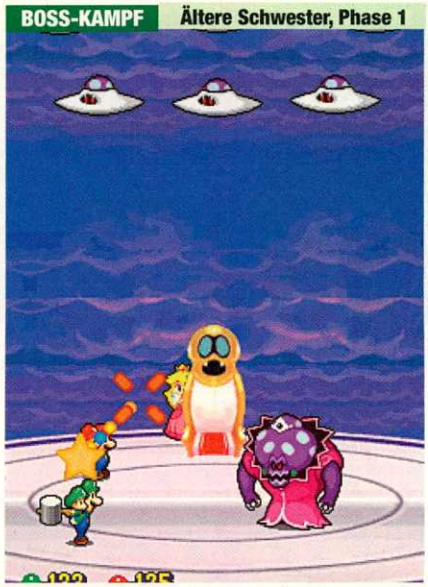
ABSCHÄTZEN Schwebt die Prinzessin auf dieser Höhe, trifft sie euch nicht.

BOSS-KAMPF Ältere Schwester, Phase 1



STAMPFATTACKE Diese Energiewelle kennt ihr ja schon. Weicht mit einem Sprung aus.

BOSS-KAMPF Ältere Schwester, Phase 1



GEGENWEHR Prinzessin Peach reicht euch ab und an einen Stern, um die UFOs abzuschießen.

BOSS-KAMPF Ältere Schwester, Phase 2

PHASE 2 Wenn eines der Tentakel blinkt, wird sie damit schnell zustechen. Also Vorsicht!

INFO BOSS-KAMPF

Prinzessin Shroob, ältere Schwester, Stufe 1

Die ältere Prinzessin übertrifft ihre jüngere Schwester in vielerlei Hinsicht. Zum einen schickt sie einen Kettenhund los, der einem UFO hinterherjagt. Kommt er auf eines der Brüderpaare zu, springt im richtigen Moment hoch, um ihn zu treffen. Verfehlt ihr ihn, greift er den anderen Klempner von hinten an. Seid also vorsichtig und macht ihn schnell unschädlich. Des Weiteren hat sie eine Rammattacke auf Lager. Stoppt sie zweimal im richtigen Moment mit einem Hammerschlag und sie lässt es bleiben. Eine Verzögerung beim Anlauf macht die Abwehr allerdings etwas schwieriger. Während des gesamten Kampfes sind auf dem oberen Bildschirm UFOs zu sehen. Gelegentlich schnappt sich die Shroob-Prinzessin zwei der Fluggeräte und begibt sich selbst in die Luft. Von hier aus nimmt sie Mario und Luigi mit schnellen Lasersalven unter Feuer. Hebt sie die rechte Hand, schießt sie auf Mario. Mit links soll es Luigi an den Kragen gehen. Durch schnelle Sprünge entgeht ihr dem Energieabzug. Verschwindet sie in den Hintergrund, solltet ihr darauf achten, auf welcher Ebene sie sich befindet. Ist sie auf der Höhe des Thrones, habt ihr nichts zu befürchten und der Schuss zischt über Marios und Luigis Köpfe hinweg. Bezieht sie allerdings etwas tiefer Stellung, solltet ihr springen, um nicht eine heftige Breitseite abzubekommen. Beendet sie ihren kleinen Ausflug, löst das Aufstampfen auf dem Boden eine Schockwelle aus, der ihr mit einem Sprung ausweicht. Die ganze Zeit über hält sich Prinzessin Peach hinter dem Thron versteckt und versorgt euch gelegentlich mit einem Stern, mit dem ihr ein paar UFOs vom Himmel holen könnt. Geht mit euren Bros.-Items verschwenderisch um und gebt Prinzessin Shroob ordentlich Saures. Ist ihr Energievorrat beinahe aufgebraucht, lässt sie sich von ihrer Untertassen-Unterstützung energiespendende Drinks reichen – ein Zeichen, dass sie bald besiegt ist.

INFO BOSS-KAMPF

Prinzessin Shroob, ältere Schwester, Stufe 2

Sobald ihr der Alien-Prinzessin den ersten Energievorrat abgeknöpft habt, setzt sich Prinzessin Shroob eine Krone auf und verwandelt sich. Nicht nur, dass sie enorm an Größe zunimmt, ihr wachsen auch Tentakel aus allen Seiten, die sie fortan als Pranken und Füße einsetzt. Bei der ersten Angriffstaktik macht sie sich die UFOs zunutze. Sie schießt sie ab und lässt sie auf Mario und Luigi stürzen. Eine brennende Untertasse knallt auf Mario, ein Fluggerät mit einem Kurzschluss rauscht auf Luigi zu. Mit dem Hammer schleudert ihr die abstürzenden Wracks dem Ungeheuer an die Birne. Ihre Tentakelarme greifen zum einen nach Mario und Luigi, wogegen ein rechtzeitiger Schlag mit dem Hammer hilft. Zum anderen versucht sie die beiden Klempner zu stechen. Ihre rechten Tentakel haben es auf Mario abgesehen, die linken auf Luigi. Von Zeit zu Zeit streckt sie mindestens zwei ihrer Fußtentakel aus und lässt sie kreisen. Springt rechtzeitig, um nicht getroffen zu werden. Des Weiteren lässt sie mehrere Gaswolken ab, die ihr ebenfalls mit einem Sprung unschädlich machen könnt. Einer ihrer schwierigsten Angriffe ist ein großer Energieball, den sie mit roten und grünen Salven beschießt. Prägt euch die genaue Abfolge ein, da der Energieball in genau dieser Reihenfolge auf Mario und Luigi zukommt und mit dem Hammer abgewehrt werden kann. Neben Prinzessin Shroobs Tentakeln solltet ihr euch vornehmlich auf ihre Krone konzentrieren. Das Schmuckstück beschützt das Ungetüm und muss zuerst zerstört werden, um der Prinzessin selbst Schaden zufügen zu können. Am besten funktioniert das mit dem Bros.-Item Blumenmix, da es jedes Ziel des Gegners angreift. Nach einiger Zeit ist aber auch der Kampf gewonnen und nach einer zu vernachlässigenden Auseinandersetzung mit Bowser im Pilz-Palast habt ihr *Mario & Luigi: Partners in Time* geknackt. Glückwunsch!

MEHRHEIT Wächst die große Strahlenkugel durch überwiegend rote Geschosse, ist Mario in Gefahr.

ABSTURZ Brennende Wracks fallen auf Mario, elektrisierte stürzen auf Luigi.

HAB DICH Bei diesem Angriff schnappt sich der Gegner die beiden und schleudert sie fort.

STOLPERFALLE Die Tentakel drehen sich immer schneller. Passt also gut auf!

Auch online unter www.N-ZONE.de

N-ZONE ZEUGNIS

1. Wie alt bist du? ____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsolen willst du kaufen? Worüber soll N-ZONE berichten?

	Habe ich	Will ich	Berichte erwünscht
Nintendo Revolution		❑	❑
GameCube	❑	❑	❑
Game Boy Advance (SP/Micro)	❑	❑	❑
Nintendo DS	❑	❑	❑
Playstation 3		❑	❑
PlayStation 2	❑	❑	❑
PlayStation Portable (PSP)	❑	❑	❑
Xbox 360	❑	❑	❑
Xbox	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Handy	❑	❑	❑

3. Welche Schulnote bekommt das aktuelle Heft?
(1= sehr gut, 6= ungenügend)

Text: Schulnote: _____
Layout: Schulnote: _____
Titelseite: Schulnote: _____
Gesamtnote: Schulnote: _____

4. Welche Spiele willst du dir demnächst kaufen?

Spieletitel — System

_____
_____
_____

5. Wie gefällt dir der Highscore-Wettbewerb?

Voll super. War lange überfällig. ❑
Ist ganz nett, mitmachen werde ich aber nicht. ❑
Highscore-Wettbewerb? Welcher Highscore-Wettbewerb? ❑

6. Was hältst du vom Spielerforum?

Finde ich insgesamt total genial. ❑
Das Leserverhör ist am coolsten. ❑
Ist schon ganz interessant. ❑
Gefällt mir überhaupt nicht. ❑

7. Wie hat dir der *Brain Training*-IQ-Test gefallen?

Total super. Ich freue mich schon tierisch auf das Spiel. ❑
Bei manchen Aufgaben wusste ich nicht, was zu tun war. ❑
Ich fand die Aufgaben zu einfach. ❑
Das Zeitlimit war schon etwas zu straff. ❑

8. Hast du vor *Mario & Luigi: Partners in Time* schon ein Mario-Rollenspiel gespielt?

Ja ❑
Nein ❑

9. Seit wann liest du die N-ZONE?
(Aktuelle Ausgabe = 03/2006)
Ausgabe: _____/_____

10. Ich kaufe die N-ZONE ....
... etwa _____ Mal pro Jahr.

11. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
News	____	❑	❑	❑
Reportage: Nintendo Revolution	____	❑	❑	❑
Reportage: Brain Tr. IQ-Test	____	❑	❑	❑
Vorschau: Odama	____	❑	❑	❑
Vorschau: Children of Mana	____	❑	❑	❑
Vorschau: Pokémon Ranger	____	❑	❑	❑
Info-Center	____	❑	❑	❑
Test: Tak: Die große Juju-Jagd	____	❑	❑	❑
Test: The Rub Rabbits!	____	❑	❑	❑
Test: Viewtiful Joe: Double Tr.	____	❑	❑	❑
Test: Super Monkey Ball T. & R.	____	❑	❑	❑
Import-Test: Resident Evil DS	____	❑	❑	❑
Leserbriefe	____	❑	❑	❑
Spielerforum	____	❑	❑	❑
Feedback Mario Smash Football	____	❑	❑	❑
Backstage	____	❑	❑	❑
Lösung Mario & Luigi: P. i. T.	____	❑	❑	❑
Kolumne	____	❑	❑	❑

12. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____
_____

13. Was hat dir allgemein an N-ZONE gefallen?

_____
_____

14. Was hat dir an N-ZONE weniger gefallen?

_____
_____

15. Lesercharts: Welche drei Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du musst sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. _____
2. _____
3. _____

16. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschst du dir am meisten?

1. _____
2. _____
3. _____

Name, Vorname

Telefonnummer

Straße

Wohnort

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an folgende Adresse:
Computec Media • N-ZONE • Kennwort: Zeugnis 03 • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden dem Datenschutz gemäß getrennt voneinander archiviert.

Ihr bestimmt, wie das Heft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Chance, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

5 Nintendo-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern werden monatlich fünf Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

N-ZONE

COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media AG Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth Telefon: 0911 / 2872-100 Telefax: 0911 / 2872-200 E-Mail: redaktion@n-zone.de www.n-zone.de
Vorstand	Johannes Sevket Gözalan (Vorsitzender), Oliver Menne
Redaktionsdirektor (V.i.S.d.P.)	Hans Ippisch, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Leitender Redakteur	Fabian Sluga
Redaktion	Udo Crnjak, Thomas Eder
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Sascha Dowidat, Christoph Kraus
Chefreporter	Christoph Holowaty
Lektorat	Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Cornelia Lutz
Textchef	Fabian Sluga
US-Korrespondent	Heinrich Lenhardt
Japan-Korrespondent	Warren Harrod
Community Manager	Marc Brehme
Art Director	Andreas Schulz
Layout	Lars Kromat, Florian Hannich, René Weinberg
Bildredaktion	Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung	Florian Hannich
Marketing Director	Martin Reimann
Vertriebskoordinator	Klaus-Peter Ritter
Produktionsleitung	Martin Closmann, Ralf Kutzer

www.n-zone.de
Computec Internet Agency GmbH

Redaktion	Justin Stolzenberg, Sascha Pilling
Projektleitung & Konzeption	Thomas Borovskis (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung	Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign	Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleitung
Oliver von Quadt,
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung
Peter Kusterer: Tel.: +49-89-485-115; peter.kusterer@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49-911-2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Sven Wedig: Tel.: +49-30-859 54 64-1; sven.wedig@computec.de
Ina Willax: Tel.: +49-911-2872-346; ina.willax@computec.de
Lars Werkmeister: Tel.: +49-911-2872-255 ; lars.werkmeister@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49-911-2872-254 ; silke.pietschel@computec.de

Anzeigendisposition	Judith Linder; judith.linder@computec.de
Datenübertragung	via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 19 vom 01.10.2005

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49-89 20 959125, Fax: +49-89 20 028 111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.computec.de, E-Mail: computec@csj.de
Postadresse:
COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 (26/13) Ausgaben:
Inland: € 37,20 Ausland: € 49,20

Abo-Service Österreich
Telefon: +43 (6246) 882 882, Fax: +43 (6246) 882 52 77, E-Mail: computec@leserservice.at
Postadresse:
Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Abonnementpreis für 12 (26/13) Ausgaben: € 42,-

ISSN1433-8424, VKZ B 43739

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inkl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.
Einem Teil der Auflage liegen Prospekte der Computec Media AG bei.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, PLAYZONE, XBOX-ZONE, N-ZONE, KIDS ZONE, EDGE, CVG, PSW, PSM, DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, SHAPE, CKM, MAGAZIN SPORT-OWY, PLAYBOY. Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, CKM, PLAYBOY, HORIZON.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO, SPORT

SO ERREICHST DU UNS:

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
COMPUTEC MEDIA AG
N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: redaktion@n-zone.de
Website: www.n-zone.de

ANSCHRIFT DES ABO-SERVICE:
Computec Media AG
Aboservice CSJ
Postfach 14 02 20
80452 München
Telefon: +49 (089) 20 959 125
Fax: +49 (089) 20 028 111
E-Mail: computec@csj.de

SPIELE-HOTLINES

TIPPS UND TRICKS, SONSTIGE FRAGEN ZU SPIELEN

Hersteller/Vertrieb:	Kontakt:	Wann:	Gebühren:
Activision (spielerische Fragen) www.activision.de	0900/1 510 055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 0,62/Min.
Activision (technische Fragen) www.activision.de	01805/22 51 55	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa. 16-18 Uhr	€ 0,12/Min.
Atari (spielerische Fragen) www.atari.de	0900/1 771 883	Mo.-Sa. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min.
Atari (technische Fragen) www.atari.de	0900/1 771 882	Mo.-Sa. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min.
Buena Vista Games www.buenavistagames.com	0900/1 510059121	Mo.-So. 11-20 Uhr	€ 1,75/Min.
Eidos (spielerische Fragen) www.eidos.de	0900/1 839 582	Mo.-Sa. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
Eidos (technische Fragen) www.eidos.de	0900/1 839 572	Mo.-Sa. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
Electronic Arts (spielerische Fragen) www.eidos.de	0900/1 302 530	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
Electronic Arts (technische Fragen) www.electronicarts.de	0900/1 202 520	Mo.-Fr. 10.30-20 Uhr Sa. 11-17 Uhr	€ 1,24/Min.
Konami de.gs.konami-europe.com	0900/1 101 887	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
NINTENDO www.nintendo-europe.de	0900/1 393 493	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Take 2 (Express-Hotline) www.take2.de	0900/1 393 493	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Take 2 (Standard-Hotline) www.take2.de	0900/1 392 492	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
THQ www.thq.de	0900/1 505 511	Mo.-Sa. 11-21 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubisoft www.ubisoft.de	0900/1 824 847	Mo.-So. 9-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Vivendi Universal Games www.vugames.de	0900/1 151 200	Mo.-Sa. 9-21 Uhr	€ 0,62/Min.

INSERENTENVERZEICHNIS

Computec Media AG	81, 94
Jamba	55
Jöllenbeck	99
Nintendo	2, 100
SEGA	13

NACHSPIEL

SKURRILES KURZ VORM SCHLUSS!

DIE KOLUMNE

Da brummt der Schädel!

Die Spielebranche entdeckt ihr Hirn.

Hat der neujährliche Restalkohol die Wahrnehmung getrübt? Wer nämlich aufmerksam die japanischen Verkaufszahlen verfolgte, war Anfang des Jahres sichtlich baff: Gleich acht Nintendo-DS-Titel tummelten sich in den Top Ten. Da guckte Platzhirsch Sony buchstäblich in die Röhre, denn gerade mal zwei PS2-Spiele schafften es in die Charts – und das auch noch auf den billigen Plätzen 4 und 6! Weihnachtsfeger Nintendo DS – wie kam's? Die unaussprechliche Erfolgsformel: *tohoku daigaku mirai kagaku kyôdô kenkyû sentâ – kawashima ryûta kyôju kanshû – nô o kitaeru – motto otona no DS torêningu*. Hinter dem Bandwurmtitel verbirgt sich einer der in Japan überaus beliebten IQ-Trainer, die es zielgruppengerecht in zwei Versionen gibt: *yawaraka atama juku* (Arbeitstitel hierzulande: *Brain Training*) bietet leicht zugängliche Denkspielchen und ist aufgrund der niedlichen Aufmachung vor allem bei Kindern sehr beliebt. Die etwas anspruchsvollere Variante für Erwachsene wurde von Ryuuta Kawashima, Professor an der renommierten Tohoku-Universität, mitentwickelt: Der Spieler hält den DS quer, kringelt richtige Lösungen ein, sortiert Münzen, klimpert auf einer Klaviatur und kritzelt Buchstaben auf den Touchscreen (Punktabzug bei Sauklaue?). Teilnehmer unseres großen IQ-Tests haben möglicherweise erste Sympathien für die heiteren Streberspielchen gefunden. In der Tat beweist die Mischung aus intelligenter Unterhaltung und cleverer Steuerung Charme: Während der Spieler nachdenkt, bewegt er den Stylus intuitiv zur richtigen Lösung. Zwar werden Kenner jetzt einwenden, dass es Kawashimas IQ-Test mittlerweile auch für die PSP gibt. Doch kann man Gelegenheitsspielern wirklich zumuten, die Antwort mit dem Steuerkreuz anzuwählen (drück, drück) und mittels Daumen zu bestätigen (noch mal drück)? Die bescheidenen Verkaufszahlen der Sony-Variante machen deutlich: nein! Wer in Zeiten des PISA-Schocks und der Killerspieldebatte bereits an den *Brain Training*-Release in Deutschland denkt, hört in Nintendos Chefetage schon die Sektkorken knallen. In Japan beginnt der IQ-Test übrigens schon an der Ladentheke: Wer ohne zu spicken den japanischen Originaltitel des DS-Bestsellers aufsagen kann, dem gebührt mein größter Respekt! Was haltet ihr eigentlich von Nintendos Schlaumach-Spielen? Schreibt an redaktion@n-zone.de!

Kurioses aus der Videospielbranche

Fundstücke, die Geschichte schrieben

Banjo-Kazooie: Am Anfang war das Ei

Wer hätte gedacht, dass ein Spiel drei Jahre nach seinem Release noch solche Aufmerksamkeit auf sich ziehen würde? Wer *Banjo-Kazooie* auf dem N64 komplett durchgespielt hat (sprich: Gruntilda wurde besiegt und alle Jinjos gesammelt), dem flimmerten drei Zwischensequenzen entgegen. Diese Videos zeigten die Fundorte versteckter Eier und eines Schlüssels. Kurios: Erst mysteriöse Codes (siehe unten), die von findigen Hackern in Umlauf gebracht wurden, schalteten die Items frei. Warum? Das Geheimnis: Entwickler Rare plante, den Nachfolger *Banjo-Tooie* mit dem Erstling zu verknüpfen. Mittels der Option „Stop'n'Swop" sollte es möglich sein, Gegenstände zwischen den beiden Spielen auszutauschen. Das Menü existiert zwar nach wie vor im Quellcode und kann durch einen Code freigeschaltet werden, doch letztlich wurde das Feature gestrichen und die Funktion ist heute nutzlos. Ein weiteres Gerücht machte 2000 die Runde: *Banjo-Tooie* wird als spezielle Cartridge ausgeliefert, auf die man das *Banjo-Kazooie*-Modul einfach aufsteckt (siehe Foto) und so die Daten transferieren kann. Der Wunschtraum war allerdings geplatzt, als *Banjo-Tooie* als herkömmliche Cartridge in die Läden kam. Ihr wollt euch selbst auf die Eiersuche machen? Hier sind die Cheats:

Grünes Ei: CHEAT AMIDST THE HAUNTED GLOOM A SECRET IN THE BATHROOM
Gelbes Ei: CHEAT NOW BANJO WILL BE ABLE TO SEE IT ON NABNUTS TABLE
Rotes Ei: CHEAT THIS SECRET YOULL BE GRABBIN IN THE CAPTAINS CABIN
Blaues Ei: CHEAT A DESERT DOOR OPENS WIDE ANCIENT SECRETS WAIT INSIDE
Lilafarbenes Ei: CHEAT OUT OF THE SEA IT RISES TO REVEAL MORE SECRET PRIZES
Türkisfarbenes Ei: CHEAT DONT YOU GO AND TELL HER ABOUT THE SECRET IN HER CELLAR
Schlüssel in der Eishöhle: CHEAT NOW YOU CAN SEE A NICE ICE KEY WHICH YOU CAN HAVE FOR FREE

Damals in der Redaktion

Das stand **vor 5 Jahren** in der N-ZONE

Das war zu erwarten: *Zelda: Ocarina of Time* wurde von den Lesern in Ausgabe 04/2001 zum besten N64-Spiel aller Zeiten gewählt. Auf den weiteren Plätzen landeten *Zelda: Majora's Mask*, *Perfect Dark* und *Super Mario 64*. Bei den Tests konnte der ehrwürdige 64-Bitter noch einmal richtig auftrumpfen: *Banjo-Tooie* und *Conker's Bad Fur Day* räumten beide 89 Prozent ab. *Indiana Jones and the Infernal Machine*, das in Deutschland letztlich doch nicht mehr veröffentlicht wurde, lag mit 88 Prozent knapp darunter. Für die meisten Leser war der 4-Seiten-Test zur *Goldenen* und *Silbernen Pokémon-Edition* allerdings der Höhepunkt des Hefts – mit Blick auf die Gesamtwertung von 94 Prozent meinen wir: zu Recht!

VORSCHAU

N-ZONE 04/06 AB 01.03.2006 AM KIOSK!

N-ZONE WAS WIRD GESPIELT BEI ...

Peter Weiß

Alter: 30
Position: PR Manager
Unternehmen: Midway Games GmbH

Was spielen Sie im Augenblick?
Nanostray (Nintendo DS), *Psychonauts* (Xbox) und *Age of Empires III* (PC)

Was gefällt Ihnen an diesem Spiel?
Alle Spiele heben sich durch ihre Qualität von der Masse des jeweiligen Genres ab. *Nanostray* (Made in Germany!) zeigt die grafische Power des DS. Psychonauts überrascht selbst nach langer Spielzeit mit unglaublichen Ideen! *AoE III* versetzt den Spieler in eine andere Zeit und lässt einen sogar mal die Freundin vergessen (sorry Janine :)).

Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre All-time-Favourites und warum?
Yoshi's Island, weil es dank des FX-Chips gezeigt hat, zu welchen Leistungen das SNES fähig war. *Mario Kart 64*, weil es für nächtelange Multiplayer-Sessions mit meinen Freunden (und später auch Feinden :) gesorgt hat. Und *Donkey Konga* & Co., weil man hier sein „Taktgefühl" trainieren kann.

Was gefällt Ihnen am Nintendo DS am meisten?
Der Touchscreen ist mit Sicherheit eine der spannendsten Innovationen im Bereich der Videospiele. Leider verstehen es nur wenige Entwickler, ihn auch entsprechend in ihre Spiele einzubauen.

Welche DS- und Revolution-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?
Ich wünsche mir eine Neuauflage von *Turrican*.

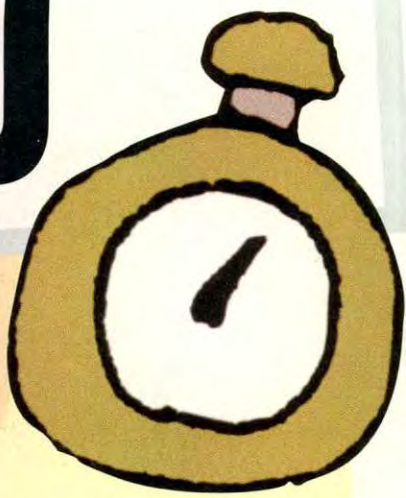
Mit welchem Video- oder Automaten-Game begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?
Ich tippe auf *Jungle Hunt*, *Asteroids* und Co.

Welches Genre bevorzugen Sie und warum?
Generell alle kurzweiligen Actionspiele, da man hier für ein paar Minuten abschalten kann.

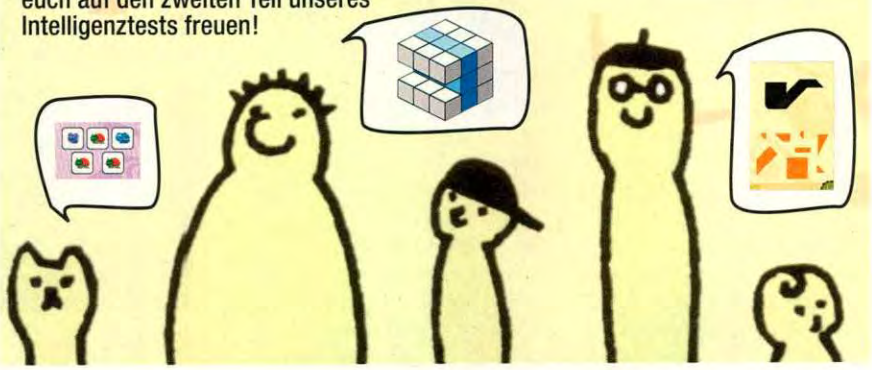
Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie?
Hier fällt mir spontan *Singstar* ein, falls dieses Spiel als Multiplayer-Game zugelassen ist. Nichts ist schöner, als mit Freunden/innen zusammen die Hits der letzten Jahre zu trällern. Ansonsten bin ich einer geselligen Runde *Halo* niemals abgeneigt.

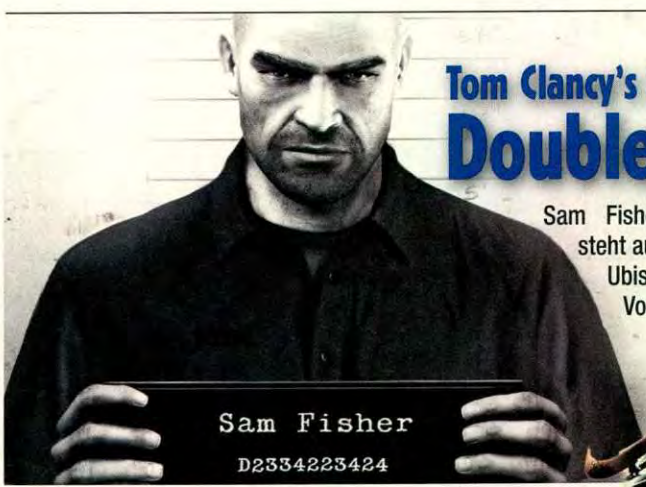
Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?
Haltet stets Realität und Spiel voneinander getrennt, dann könnt ihr so viel spielen, wie ihr wollt. Dann können uns auch die jüngsten Diskussionen rund um die so genannten „Killerspiele" nichts anhaben und wir dürfen ohne schlechtes Gewissen nach Herzenslust unserem Hobby nachgehen.

Brain Training



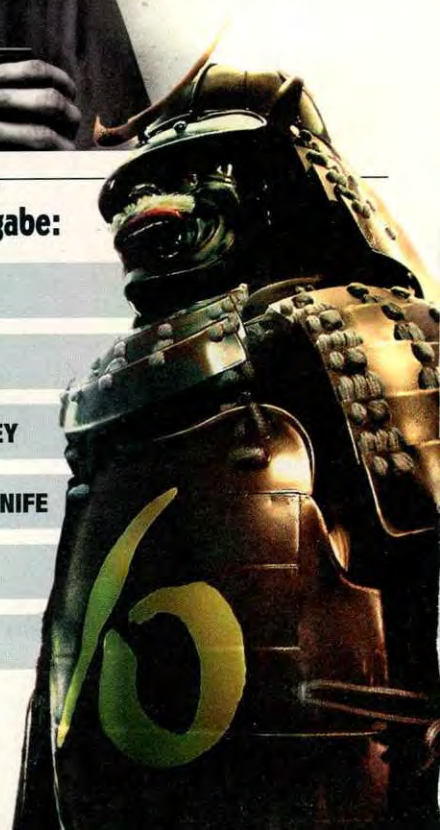
In der nächsten Ausgabe bewerten wir die deutsche Fassung des japanischen Mega-Sellers. Außerdem dürft ihr euch auf den zweiten Teil unseres Intelligenztests freuen!





Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent

Sam Fishers neues Abenteuer steht auf dem Prüfstand. Kann Ubisoft an die genialen Vorgänger anknüpfen?



Weitere Themen in der nächsten Ausgabe:

- **TEST:** FIFA STREET 2
- **TEST:** ODAMA
- **TEST:** PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY
- **TEST:** TRAUMA CENTER: UNDER THE KNIFE
- **TEST:** TALES OF PHANTASIA
- **VORSCHAU:** HARVEST MOON

Plus viele weitere Überraschungen!

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.